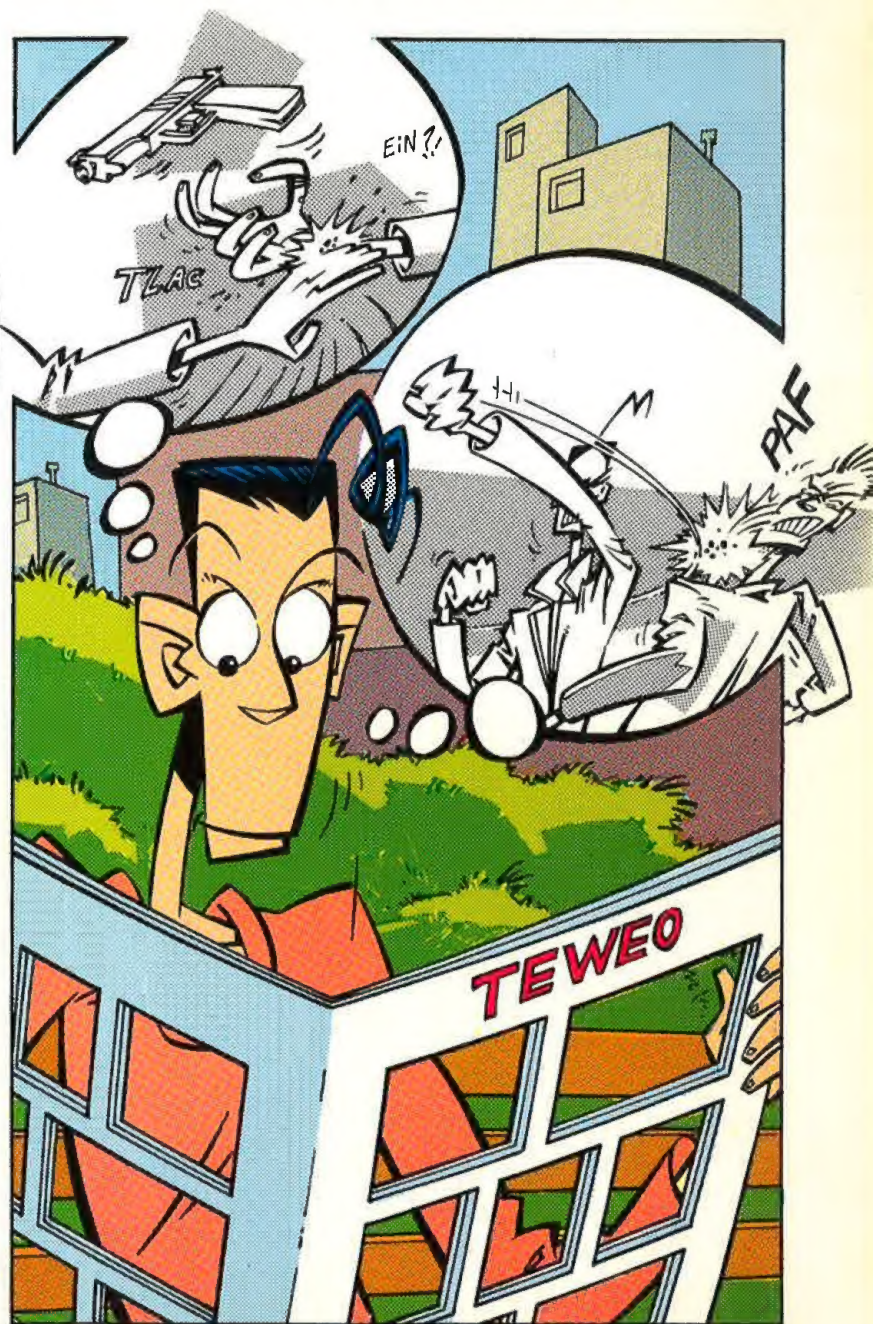




NEUROPTICA 4

NEUROPTICA 4

ESTUDIOS SOBRE EL COMIC



Neuróptica 4
Estudios sobre el cómic

Primera edición, mayo, 1986
1.500 ejemplares

Edición a cargo de Antonio Altarriba

Edita:
Excma. Diputación Provincial de Zaragoza
Plaza de España, 2 - 50004 Zaragoza - España
Excmo. Ayuntamiento de Zaragoza
Area de Cultura y Acción Social
Servicio de Publicaciones
San Jorge, 1 - 50001 Zaragoza - España

Maqueta: Francisco J. Boisset

Portada: Padu

I.S.B.N.: 84-505-3417-8
Depósito Legal: Z-603-86

Imprime: Sansueña, Industrias Gráficas. Río Guatizalema, 6. Zaragoza

Que si narra o si figura... Que si a la narración por la figuración o a la figuración por la narración... En definitiva que si FIGURACION NARRATIVA o NARRACION FIGURATIVA.

Este tema sobre el que se centra el presente número de *Neuróptica* puede parecer relacionable con el trabalenguas, la disquisición léxica o quizá, simplemente, propio de debate entre eruditos. Con formulaciones y planteamientos de este tipo los «apocalípticos» partidarios de la «fresca espontaneidad», de la «expresión personal» o del «pues a mí me gusta... ¿qué pasa?» creerán encontrar más argumentos para apoyar su opinión de que esto es como lo del sexo de los ángeles o la prueba que confirma esas denunciadas tendencias al onanismo mental y a la especulación tan grandilocuente como estéril.

Evidentemente Antonio Remesar no lo consideró así al organizar en julio de 1985 un Simposio Internacional centrado sobre el dilema FIGURACION NARRATIVA o NARRACION FIGURATIVA y *Neuróptica*, al brindarle su espacio para la publicación de una selección de lo que allí se dijo, se muestra solidaria con su criterio.

De que la cosa no queda en la eyaculación-elucubración entre eruditos da fe la presencia y participación de creadores que ofrecen, o mejor aún, ilustran por la práctica su interés y su punto de vista sobre la cuestión. Pero ni siquiera hace falta remitir a las pruebas. Una reflexión previa puede —así lo espero— convencer de que la cuestión aquí planteada afecta la esencia del cómic y permite acotar sus rasgos específicos. Saber si el cómic utiliza la figuración para conseguir el objetivo de la narración (FIGURACION NARRATIVA) o si por el contrario la figuración impone sus leyes, condiciona e incluso pone en cues-

tión la narración (NARRACION FIGURATIVA) permitirá en definitiva obtener las características diferenciadoras del cómic. Y esto, en un momento como el actual en el que la competencia e interferencia entre los medios resulta evidente, no deja de tener importancia.

El cómic... ¿ordena el tiempo de la narración u organiza el espacio de la figuración? Esa es la cuestión. Y no se trata únicamente de un intento de adscribir el medio a una categoría metafísica (tiempo/espacio) sino de proporcionarle argumentos y —¿por qué no?— recursos para la vitalidad y la supervivencia. Por ello, desde aquí optaremos —con las precisiones y matices que se encontrarán en los diversos artículos— por la NARRACION FIGURATIVA. Porque ya se ha abordado suficientemente el cómic desde planteamientos comparatistas que lo condenaban a ser algo *como* la literatura, *como* la pintura o *como* el cine con un «pero en pobre» añadido más o menos implícitamente. Porque la narración que —hay que reconocerlo— ha invadido y subterfugado generalmente este medio no puede erigirse en condición «sine qua non» ni tampoco en criterio exclusivo. La narración la comparte con el cine, la novela, el teatro o el folletín televisivo. Contar historias ha sido siempre una vocación humana profundamente arraigada. Nuestras religiones, los discursos de nuestros políticos, nuestras conversaciones y hasta nuestros exámenes de conciencia son, probablemente, las fábulas cotidianas que nos contamos y en las que —creyéndolas más o menos— vivimos. Por ello la narración no es ni tan siquiera un término pertinente cuando de esencias y de especificidad se trata. Por el contrario el cómic, a lo largo de su historia, ha llegado a constituir a partir de sus relaciones con la página —con su grafismo y su secuencialización— una figuración que le pertenece en exclusiva. Es ella la que le otorga la diferencia y la responsable de la adhesión-afición de todos los que nos movemos alrededor del cómic. Guionistas, dibujantes, redactores, críticos y aficionados, sólo pueden justificar su presencia en este medio por esta neurosis óptica. No importa que se trate de «espontaneístas» o de «rigoristas», que «expresen» o que «argumenten», que se enganchen con circunvoluciones intestinales o cerebrales. Si están en este medio es por el aprecio de lo que le diferencia y no de lo que le emparenta. Y esa diferencia la aportan —aquí con mayor motivo— las formas, los recursos expresivos de los que se sirve. Por ello la narración —cuando es— es figurativa y, a nuestro entender, sólo desde este planteamiento se puede enfocar la exploración y el análisis del cómic, su pasado y sobre todo su futuro, su originalidad y las claves para seguir vivo y dibujando.

ANTONIO ALTARRIBA



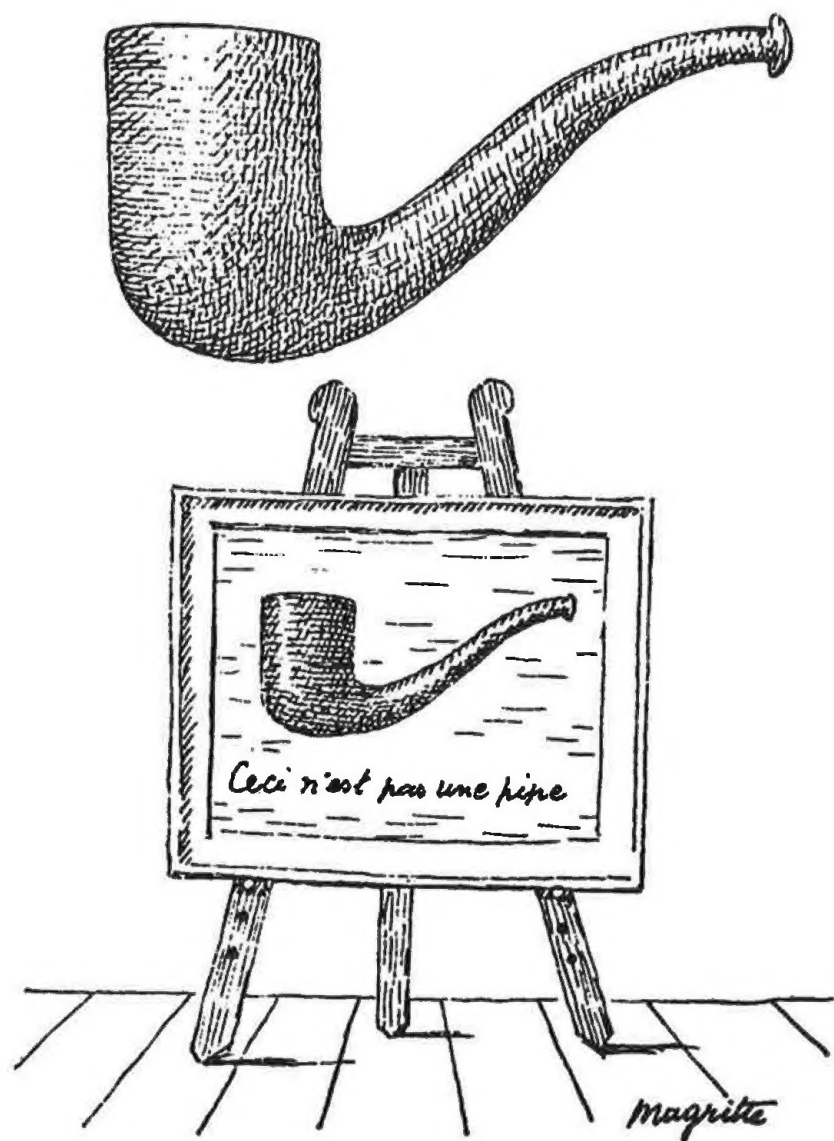
STATUS Y ESTATUTO: LOS PROBLEMAS DE ENMARQUE DE LA HISTORIETA

Por A. REMESAR

Como tal la expresión **Figuración narrativa** aparece vinculada a la renovación que plantea el denominado Arte Pop en el campo de las Artes Plásticas. Como bien señala uno de sus ideólogos, Gassiot-Talabot (1967), el concepto de figuración narrativa hace referencia a un intrincado nudo de manifestaciones plásticas que abarca desde la transposición sobre la tela de recursos de otros sistemas (cine, cómic, etc.) al concepto de serie y de reproducción seriada.

El trasfondo que permite la emergencia de este fenómeno se puede ubicar genéricamente a partir de las respectivas crisis que a principios de los sesenta se dan en las corrientes abstraccionistas plásticas de los años cincuenta y en las de las formas del «relato» vigentes hasta el momento que quedan plasmadas en el denominado **nouveau roman** y que alcanza a otras producciones narratológicas: Nouvelle Vague y Free Cinema, «cómic adulto», etc.

Por lo que hace a la crisis del abstraccionismo, la nueva pintura opera una recuperación de la FIGURA, de la capacidad de representar, de situar algo en lugar de otra cosa, del signo en el sentido fuerte de la palabra, que la **action painting**, había pulverizado en el indicio. En cuanto al segundo aspecto, el acercamiento a otros sistemas narratológicos, coincide con las crisis interiores de los mismos que se manifiestan en una serie de importantes cambios en sus formas expresivas. Este posicionamiento produce una serie de acercamientos mutuos entre artes que históricamente se han mantenido muy alejadas entre sí. El nuevo tipo de pintura que va a aparecer, la denominada figuración narrativa o también nueva figuración, se va a fundamentar en la utilización del «lenguaje». No es el fenómeno histórico de la PINTURA LITERARIA, que se refiere a aquel tipo de producciones pictóricas que toman como referencia de sus obras una determinada historia —que en muchos casos no va más allá de expresiones como «amanecer en Ampurias»—. En esta nueva tendencia plástica de los sesenta la introducción del lenguaje va vinculada a la toma de conciencia del valor del signo y de la dimensión temporal, que tan sólo es posible desarrollar mediante la descomposición del espacio pictural en una serie de sub-especies que configuran la serie gracias y, en principio, al fenómeno de la *contigüidad*. El

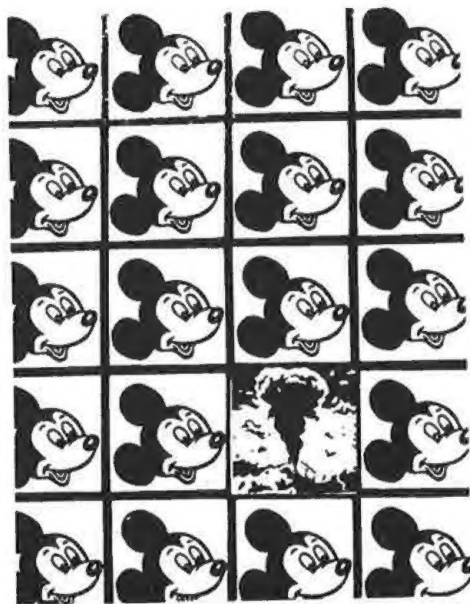


trabajo de los nuevos pintores se fundamenta en la utilización de una serie de estrategias de LINEARIZACION propias del lenguaje o de los nuevos medios de comunicación.

La más simple de ellas, la que al mismo tiempo permite una mayor libertad poética, consiste en la transcripción espacial de la frase lingüística. Para ello la superficie del soporte se subdivide en una serie de espacios contiguos. Es esta yuxtaposición fragmentaria de espacios contiguos la que permite una primera emergencia de la dimensión temporal. Este procedimiento que se redescubre en los sesenta no es nuevo en la Historia de la Pintura. Al contrario, las características de muchos períodos de la Historia de la Pintura son precisamente la mejor o peor utilización de este recurso. Piénsese en la pintura románica catalana, en algunos aspectos de la pintura gótica, renacentista e inclusive en gran parte de la pintura ornamental religiosa del Barroco. Mediante el procedimiento de la subdivisión espacial del soporte existen mayores posibilidades de introducir el relato como tal, de modo que se convierte en prácticamente independiente del referente lingüístico entrando en juego reglas que pertenecen en su totalidad a lo que podríamos denominar convencionalmente como *lenguaje de la imagen*.

Existen también otros procedimientos algo más complejos que provienen de las disgresiones que los críticos artísticos y los mismos pintores del momento hacen sobre una nueva disciplina que se pone de moda a nivel de la **alta cultura**. Nos referimos a la semiología o si se prefiere la semiótica. Siendo el objetivo principal de los artistas la consecución del relato sobre la superficie pictórica, la semiología pone a su disposición una serie de reflexiones sobre el lenguaje mismo y más concretamente una serie de fórmulas y procedimientos muy próximos a la **RETORICA**. Vale la pena puntualizar que el concepto de retórica utilizado en aquel momento se centraba en los elementos que clásicamente se denominaban figuras o tropos del discurso, englobadas todas ellas en la «enuntiatio». La clave de esta utilización retORIZANTE de la superficie pictórica reside en la sistemática utilización de la repetición, la metáfora, la metonimia, la sinécdoque, etc. Así mediante la repetición, substitución y yuxtaposición, de imágenes más o menos simbólicas, los nuevos autores consiguen ciertos efectos narrativos muy próximos a los que en décadas anteriores desarrollaron los pintores del colectivo surrealista.

Otros autores prefieren la utilización retórica de los elementos de la «dispositio», es decir, el trabajo sobre el ordenamiento de la figuración sobre el espacio blanco del lienzo, mediante conexiones no ya retóricas o simbólicas sino lógicas. Para ello deben recurrir necesariamente a los códigos de trabajo de otros



sistemas en imágenes que desde el principio se han visto abocados al desarrollo de una lógica propia para conseguir el efecto narrativo. Decíamos anteriormente que un primer efecto espacial se conseguía mediante la yuxtaposición de los sub-espacios. Los autores de esta tendencia elaboran el efecto narrativo mediante el estudio de la CONTINUIDAD y para ello se sirven de las lecciones provenientes del cine o de los comics. Efectivamente, tanto el cine como el cómic, han necesitado desde sus inicios, de la combinación e integración del espacio, la duración y la progresión. Para ello han ido elaborando una serie de recursos —(a) seccionamiento del prisma visual (planos); (b) posicionamiento de la mirada (angulaciones); (c) movimiento relativo de la mirada (movimientos de cámara); (d) estudio de la relación entre momentos distintos cohartados por la elipsis (montaje), etc.— que constituyen su lenguaje específico.

En este segundo sentido que hemos apuntado, el de un trabajo lógico sobre el soporte vacío, el movimiento de la FIGURACION NARRATIVA ha prestado su interés a los nuevos medios, no tanto en el sentido de validarlos mediante la utilización de su lenguaje en una práctica socialmente reconocida, cuanto en la demostración de que la reflexión que se produce en estos momentos sobre las relaciones entre figuración y realidad les debe mucho a los nuevos medios. Así mismo también es importante la discusión que se inicia sobre los modos de operar sobre la superficie del discurso.

Respecto al primer aspecto, el de las relaciones entre figuración y realidad, la FIGURACION NARRATIVA, la NUEVA FIGURACION, introduce una cuña importante en la corriente de pensamiento que identificaba el realismo con la mimesis y que como colorario planteaba que la única figuración posible era la realista. En este sentido es importante destacar que los referentes a la Nueva Figuración, no son ya realidades en el sentido ontológico del término, sino IMAGENES —carteles, ilustraciones, fotografías, películas, diseño de objetos, comics— es decir, UNIDADES CULTURALES, en el sentido que les da U.Eco. La introducción de esta nueva iconografía en las Artes Plásticas plantea serios problemas a su propio lenguaje. En efecto, esta nueva iconografía se articula semióticamente como un sistema de connotaciones, es decir, se demuestra que por lo menos en este sentido, el Arte, al igual que los medios, son semióticas de segundo nivel, y que las distancias que existen o se pretendía que existieran entre ellos eran muy relativa.

En cuanto al segundo aspecto, el de las superficies de emergencia, se plantea el problema mismo de la superficie, al demostrarse su influencia en el modo de operar los signos, tendencia que va en contra de los aspectos de

contenido y otorga una autonomía relativa a la misma inscripción. Esta reflexión es la misma que se da en los media, que pone en tela de juicio el hecho de que más allá de la emergencia misma de las imágenes exista el mensaje. Baste con recordar en este sentido el enigmático aforismo de McLuhan: EL MEDIO ES EL MENSAJE, que tantos ríos de tinta ha hecho correr.

Esta postrer aportación plantea un serio problema referente a la posibilidad de extender el alcance de la expresión FIGURACION NARRATIVA más allá de los límites de una determinada corriente pictórica. Sin embargo, en 1967 se celebra en París, en el Museo de las Artes Decorativas, una magna exposición que tiene por objeto la historieta y la Figuración Narrativa. Desde aquella fecha uno de los modos por los que se define la historieta es precisamente a partir del concepto de Figuración Narrativa. Esta definición ha alcanzado tal éxito que incluso yo mismo (Remesar 1984) la he utilizado para contextualizar no sólo a la historieta sino inclusive a otras prácticas que tienen por objeto la imagen en serie. Sin embargo algunas voces autorizadas se han elevado en contra de tal definición, acuñándose alternativamente el término de NARRACION FIGURATIVA para definir el campo de actuación de estas prácticas.

Planteadas así la cuestión podría parecer al lector una simple lucha de tipo terminológico acerca de una denominación de origen que no lleva más allá de algunos cenáculos intelectuales. Sin embargo, la discusión no carece de interés. ¿Qué diferencias de posicionamiento existen entre los defensores de una u otra opción? ¿Aporta algo realmente significativo esta discusión aparentemente léxica? Lingüísticamente «narrativo» es lo que pertenece a la narración, mientras que «figurativo» es lo que pertenece a la figuración. ¿Otra vaguedad? No. Plantear que la figuración es narrativa en el marco de nuestra cultura que todavía hoy es fundamentalmente literaria, supone reconocer explícitamente el dominio que el lenguaje ejerce sobre la figuración, la dependencia funcional de la figuración respecto de lo narrativo, del relato previamente establecido y plasmado lingüísticamente. Como muy bien señala A. Altarriba.

«Calificar al cómic como figuración narrativa supone de hecho considerar que los elementos de la *figuración* están supeditados a las tareas *narrativas*, algo así como si el grafismo debiera modificarse o adaptarse a las funciones que el guión (lo literario) le dicta» (1985: III-18).

En este sentido cabe entender algunas de las críticas que se están dando actualmente al cómic como conjunto de producciones, y que hacen recaer la posible crisis de este medio en el magro desarrollo de los guiones, en la crisis de



guionistas. El problema de la historieta hoy en día sería su falta de fundamento literario que produce una variedad de argumentos.

Por contra plantear la pertenencia del cómic a la **NARRACION FIGURATIVA** supone variar substancialmente la fórmula. La narración no va a ser un dominio independiente, sino una función, el resultado de los procedimientos figurativos. Se invierte el sistema de valores y lo literario, y por extensión lo

lingüístico, su significación, va a depender de algo distinto de sí mismo. A pesar de todo se produce la persistencia del concepto de FIGURACION NARRATIVA que se explica desde el punto de vista de Y. FREMION en base a la persistencia de dos errores conceptuales muy arraigados. El primero hace referencia a las relaciones entre el texto y la imagen, la ilustración. El segundo a las relaciones entre el arte del dibujo y el dibujo de historietas. Sabida es la importancia y el valor que la imagen impresa, la ilustración, ha tenido en la historia del libro occidental: un complemento del lenguaje con la misión de hacerlo más digerible, más fácil de pasar. Sabido es también el desprecio que hacia el dibujo de historietas —calificado de kitsch, arcaico, estereotipado— se manifiesta constantemente desde el Arte.

«Estas dos falsas ideas han ocasionado desde hace mucho tiempo un daño considerable a la historieta, acusada por unos de ser un subproducto infantil del dibujo artístico y por otros de destruir la ortografía y alejar a los lectores de los buenos textos» (Fremión, 1983: 52).

Esta consideración de Fremion es perfectamente válida, precisamente por el hecho de demostrar una situación de hecho y no, como podría pensarse en una primera lectura, por ser una actitud defensiva. En efecto pienso que la aportación más clarificadora sobre lo que estamos discutiendo y, concretamente sobre el hecho de la manipulación cultural que supone el hablar de historieta como de FIGURACION NARRATIVA viene expresada en palabras de G.C. Argan, que al referirse al trabajo de Roy Lichtenstein sintetiza la problemática de la manera siguiente:

«Las narraciones ilustradas (dibujos animados, *cómic*) constituyen uno de los síntomas más preocupantes de la inclinación de la sociedad actual a descuidar el discurso, el lenguaje articulado, la lectura y la escritura. El análisis que ha hecho Lichtenstein de la banalidad de este tipo de comunicación es metodológicamente impecable. Separa una imagen, la aumenta y estudia cuidadosamente los procesos, incluso tipográficamente, mediante los cuales la imagen se ha hecho comunicable a través de millones de ejemplares» (G.C. Argan, 1975: 683).

Independientemente de la ideología política de Argan, se aprecia en su texto un error de planteamiento que científicamente es imperdonable. Argan acude al análisis del trabajo de Lichtenstein, y en definitiva a su valoración de la historieta, desde una perspectiva externa y prefijada, por la que su veredicto de banalidad ya está dado antes de operar el juicio analítico. Detengámonos un



momento en lo que puede ser ilustrativo para la discusión que estamos llevando. Argan plantea que el procedimiento de Lichtenstein es «METODOLOGICAMENTE IMPECABLE». Analicemos el modo de proceder del artista:

- 1.— Aisla de su sistema, lo que podríamos llamar lenguaje de la historieta, una serie de pocos elementos: grafismo, onomatopeyas, bocadillos...
- 2.— Los traduce a otro sistema: el pictórico.

Hasta aquí un procedimiento que en principio puede ser válido. ¿Pero qué hace realmente Lichtenstein? CONNOTACION, en el sentido que Barthes (1971) da al término. Una configuración de signos gráficos se convierte en el signifiante de su significado que no es otro que la mirada que el pintor, la reflexión que el artista hace sobre las relaciones entre grafismo y pintura; sobre la pertinencia de traducir lo gráfico a lo pictórico. Pero precisamente a nivel metodológico, no podemos permitirnos transgredir el límite que el propio Lichtenstein se marca. ¿Acaso podemos concluir que Lichtenstein reflexione sobre la banalidad de la historieta, sobre la historieta como síntoma preocupante, tal y como apunta Argan? Podría ser, pero lo importante es que Argan demuestre cómo llega a concluir lo que otorga al pintor, y Argan no lo hace. Sin embargo, si contextualizamos el propio trabajo del crítico e historiador podemos comprender el por qué de sus conclusiones. Tomás Llorens al reflexionar sobre el Equipo Crónica y su relación con el movimiento Pop plantea.

«La pintura Pop es fundamentalmente psicologista, trata de incidir en la configuración del impacto de las imágenes difundidas por los mass media sobre la experiencia individual del espectador, presupone (y se sitúa de este modo en la continuidad de la línea tradicional de la pintura europea) la intersubjetividad artista-espectador como dimensión básica de la comunicación estética» (T. Llorens, 1982: 14).

En este sentido y como señala el propio Llorens, el concepto de connotación utilizado por los Pop «supone una concepción de la significación estética basado en el concepto de connotación como algo perteneciente a lo biográfico y exterior al sistema lingüístico propiamente dicho: una noción acuñada por la crítica literaria post-simbolista» (Llorens, op. cit. p. 18). El fenómeno Pop es el ideológico de la Figuración Narrativa, Gasiot-Talabot, engloba en dicho movimiento, responde entre otras razones al EXTRAÑAMIENTO que la «high culture» sufre ante las imágenes populares de los media y a la histórica tendencia de la cultura dominante de apropiarse y reconvertir, a su conveniencia, cualquier aportación cultural que provenga de otros sectores. Mientras que a lo



largo de toda la historia del Arte se pueden rastrear las relaciones existentes entre el Arte con A mayúscula y formas de producción cultural, sus interrelaciones, etc. Sin embargo, lo que se hace evidente en los años 60 es la pérdida de rumbo del Arte instituido y su fascinación por unas imágenes producidas fuera de él y que no comprende. De ahí la tendencia vampirizante de ciertos movimientos artísticos hacia las artes narrativas en imagen. Incluso el propio Gasiot-Talabot, consciente o inconscientemente se apercibe de esta situación al apuntar la figura de Lichtenstein como la simbolización de la conjunción entre pintura y cómic. Al hacerlo el propio Gasiot señala la imposibilidad de su proyecto, su propia traición al concepto de FIGURACION NARRATIVA. Según este autor el hecho de operar con imágenes narrativas favorece el concepto de escritura que a su vez implica el de grafismo.

«No es de extrañar que un buen número de pintores narrativos utilicen un trazo lineal sin modelar, en el que el color no interviene más que como apunte, frecuentemente en desajuste con la línea y en un registro tonal extremadamente simple» (Gasiot-Talabot, 1967: 241).

El grafismo es el dominio puro de la bidimensionalidad, de la frontalidad. Lo gráfico niega en gran medida lo pictórico al introducir formas de ejecución, de pensar la tela, absolutamente diversas de las pictóricas. Al mismo tiempo lo gráfico, en su capacidad representativa más allá del signo lingüístico o de sus combinaciones (jeroglíficos, enigmas, etc.) implica una cierta dosis de *iconicidad*, de plasmación concreta de la referencia, que obliga a inscripciones realistas. El indicio gráfico, el gesto gráfico sobre una tela no es nada. A lo sumo un receptáculo posible de evocación que no habla por sí mismo sino a través de la deseada comunión espiritual entre autor y espectador. No es otro el fundamento de alguna de las más conocidas pruebas proyectivas gráficas utilizadas en el diagnóstico.

Lo gráfico limita pues el trabajo plástico y así no es de extrañar que el propio Gasiot concluya su aportación a la exposición de marras con cara de póker y enseñando las cartas.

«Las posibilidades de la imagen narrativa (...) encuentran en el realismo su inicio y su final, su nacimiento y su muerte. Para decirlo claramente la narración, tomada como una medicina en altas dosis, puede matar la presencia plástica» (Gasiot-Talabot, 1967: 251).

En definitiva el maridaje entre el cómic, fotonovela, cine y la pintura tan sólo es posible si mantienen relaciones de buena vecindad, pero sólo esto. Es

posible el intercambio iconográfico, la utilización puntual de los recursos de unos u otros. Cada una de estas formas puede convertirse en *objeto sociológico* de las otras. Pero lo que es del todo imposible es pintar cine o cómic; filmar pictóricamente, etc. Cada uno de estos dominios posee su propia especificidad, sus propias reglas del juego QUE NO SON INTERCAMBIABLES.

Así pues queda ampliamente demostrado que la consideración del cómic o por extensión de otros medios como FIGURACION NARRATIVA, no es más que una operación ideológica con diversas funciones. La justificación de un cierto imperialismo en el caso de la pintura. La justificación de un pretendido estatus cultural para la historieta en el caso del cómic. La existencia del movimiento de la FIGURACION NARRATIVA demostró la imposibilidad narrativa de la pintura a menos que:

«Los elementos narrativos se conviertan en elementos pictóricos, imágenes sin narración, en los que el tiempo, el transcurrir quedaban abolidos» (Fremion, 1983: 43).

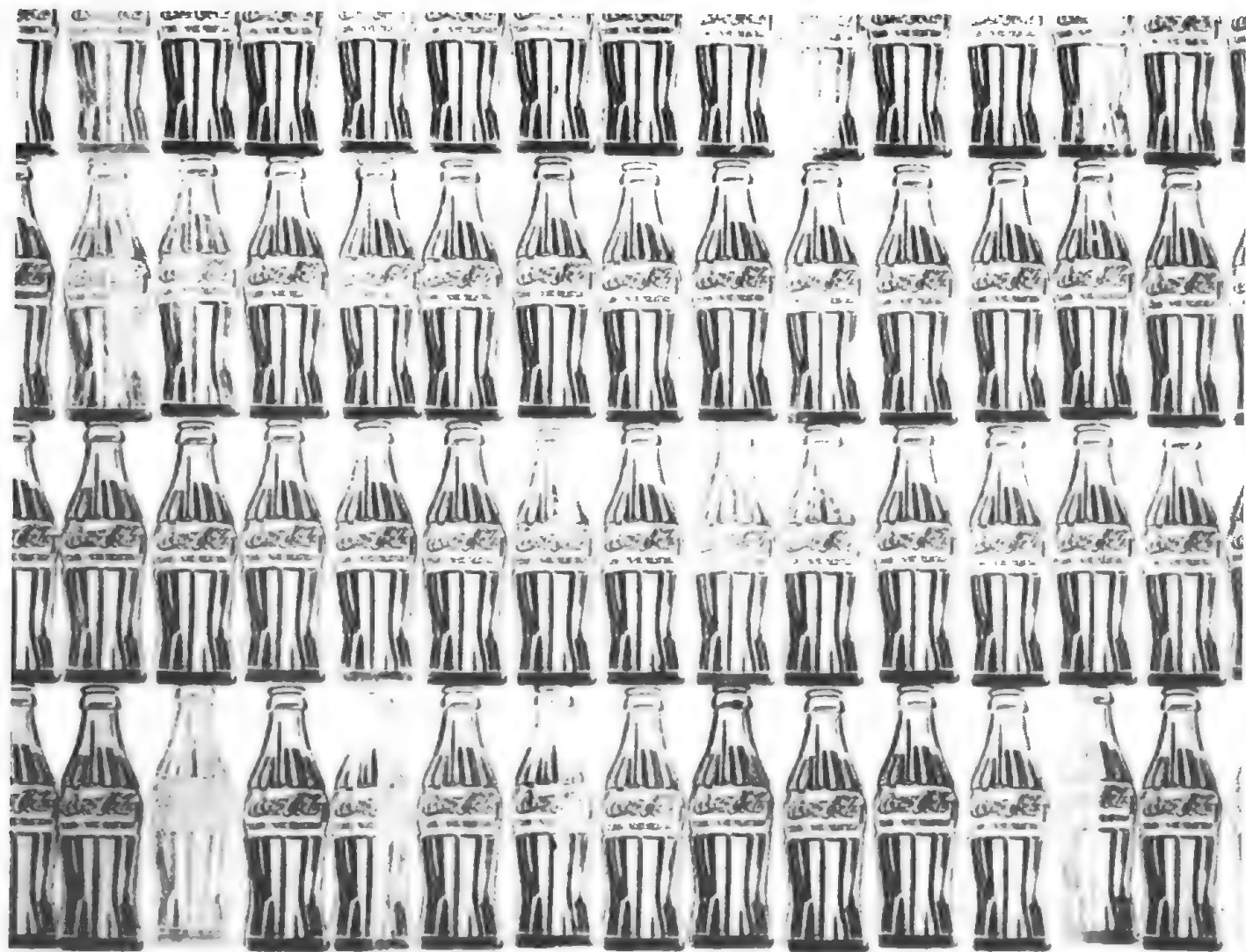
Es necesario plantearse ahora qué se puede entender por NARRACION FIGURATIVA y si el concepto resulta operativo para integrar a medios expresivos como el cómic, el cine, la fotonovela... Para Fremion el concepto de NARRACION FIGURATIVA

«Es simplemente la expresión más apropiada para describir lo que nos interesa: una narración en imágenes que se suceden y crean un *tiempo* en un *espacio*» (Fremion, 1983: 44).

Independientemente de las técnicas y soportes específicos de cada uno de estos medios, puede observarse a primera vista que la conceptualización de NARRACION FIGURATIVA que nos propone Fremion sirve para el conjunto de las denominadas artes narrativas de la imagen. En todas las producciones de estas artes la narración resultante es el producto de las particularidades a las que la somete la figuración. Esta es la opinión de Altarriba que de todos modos puntualiza:

«Pudiendo en muchos casos poner incluso en cuestión la aplicación del término narración a la obra resultante» (Altarriba, 1985, III-18).

Esta puntualización que introduce Altarriba nos lleva a un análisis más detallado de lo que podemos entender por narración y por figuración, los dos términos que forman el concepto NARRACION FIGURATIVA.



Coca-Cola

La narración es al mismo tiempo el efecto y el medio que permite tal efecto. Una narración es el resultado del acto de narrar y asimismo un determinado modo de decir, un género en el sentido literario del término mediante el que se cuentan determinadas cosas exponiendo ordenadamente las particularidades y circunstancias.

Si observamos la narración como efecto, como resultado del acto de narrar nos hallamos ante lo *enunciado*, lo que ha sido dicho. Por contra si la observamos como acto, nos hallamos ante la *enunciación*, ante el narrar mismo. Para



que acto y efecto sean posibles es necesaria la participación de un ejecutante, el narrador que mediante su actividad materializa el efecto. A partir de aquí para que la narración funcione, para que exista relato, es necesario cumplir con unas determinadas condiciones, que entre otras cosas definan este género frente a otros.

Analicemos el relato enunciado como un sistema, con sus componentes, funciones, etc. Para que un enunciado cualquiera posea la característica de ser narración, debemos necesariamente enfrentarnos con un enunciado complejo, con un conjunto de enunciados interrelacionados en función de un determinado orden jerárquico. Desde este punto de vista para producir relato es necesario introducir un desequilibrio en el sistema, que obligue a un proceso de búsqueda de la homeostasis. Es precisamente este proceso de re-equilibración al que denominaremos narración. Así pues, el relato será la descripción de los distintos estados por los que pasa el sistema de cara a recuperar el equilibrio perdido en un determinado momento. Esta descripción de estados se producirá necesariamente en función de la utilización de una serie de variables de tipo temporal, espacial. La acción, resultado del juego de estas variables en función del tema y que cristaliza en los personajes, permite el paso de un estado a otro realizándose esta sucesión sobre una determinada escala temporal y en una determinada circunscripción espacial.

Analizado de este modo cualquier producción de los medios narrativos en imágenes cumpliría con las características precisas para la existencia del relato, dejando aparte otras consideraciones provenientes de la tradición literaria que obligan a la existencia previa del denominado INTERES HUMANO para que se produzca la narración. Evidentemente a partir de este modelo cualquier TEMA puede ser sujeto de relato, incluyendo algunos que en la tradición literaria pudieran etiquetarse como «POETICO».

En el caso concreto de las artes narrativas en imágenes, la plasmación del relato, el enunciado, está compuesto mayoritariamente por lo que culturalmente se denominan *imágenes*. Ciertamente que algunos aspectos de la enunciación pueden llevarse a buen término mediante la utilización del lenguaje (diálogos, soliloquios, etc.), pero como puede darse el caso de una narración de este tipo en el que el lenguaje no aparezca en absoluto, veamos cuál es el papel de la FIGURACION en la creación de la narración.

En su sentido más amplio el concepto de FIGURACION hace referencia a la capacidad de construir o manejar figuras. El campo semántico del término

figura es muy amplio y abarca desde las formas o contornos que representan objetos («TIENE UNA BELLA FIGURA»), las formas convencionales o simbólicas que permiten representar algo; la importancia social de alguien («X es una FIGURA DE NUESTRO TIEMPO»); la simulación («FIGURA QUE...»); hasta el hecho de hacerse la idea de algo («YA ME FIGURO»). En cualquier caso y para no entrar en discusiones, valga el decir que la figuración a la que nos referimos comparte en mayor o menor medida el espectro semántico enunciado.

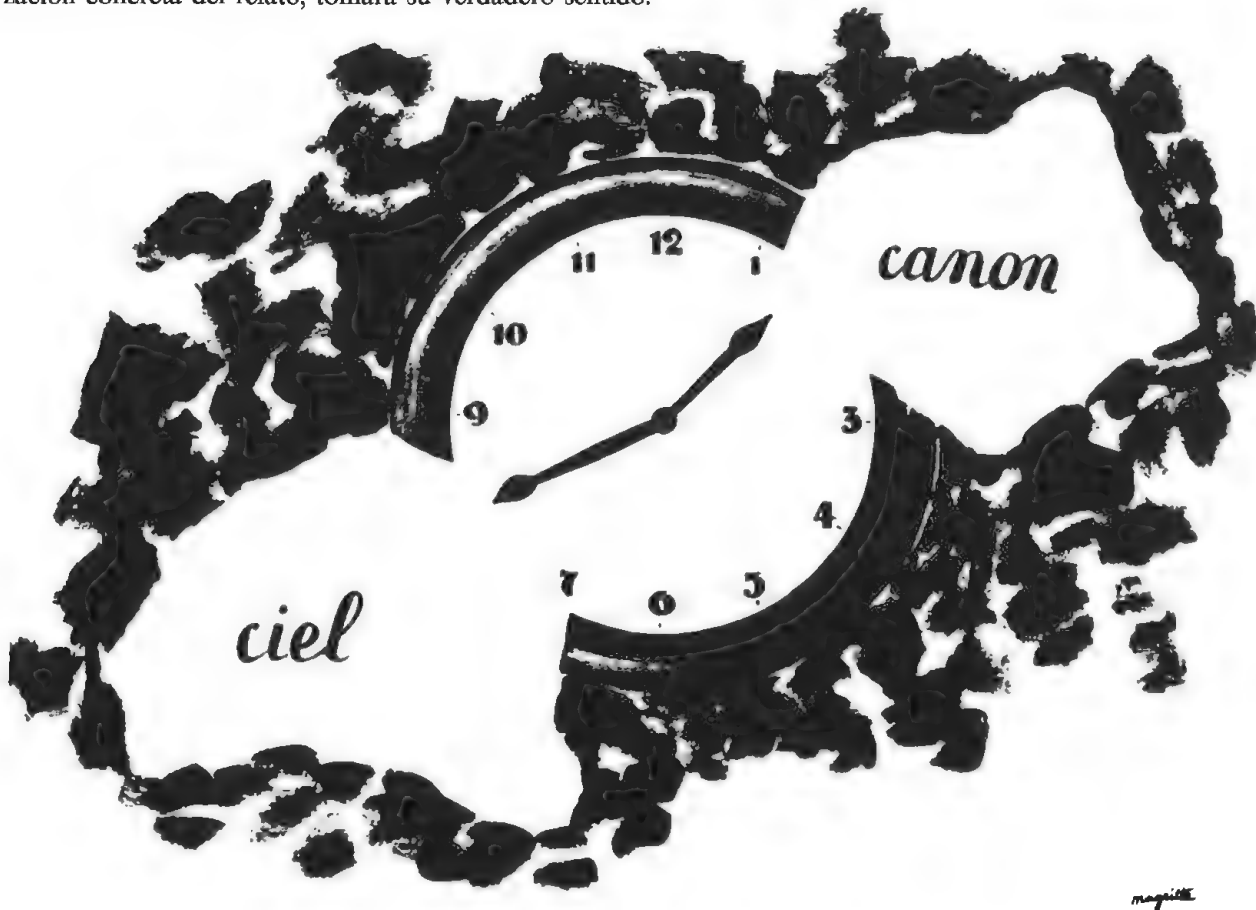
Es curioso señalar cómo en el lenguaje la expresión «Tiene una bella figura» es perfectamente intercambiable con «tiene una bella estampa». La sinonimia frásica nos lleva a descubrir un primer sentido fuerte del concepto figuración: capacidad de crear *estampas* de las cosas o lo que es lo mismo capacidad de plasmar imágenes de las cosas, de representar mediante determinados procedimientos. El concepto de imagen-estampa con sus elementos incluso productivos nos lleva a definir el primer nivel de lo figurativo como el de la *iconicidad* en el sentido que Eco le da al término y teniendo en cuenta que la iconicidad de la figuración posee unas determinadas características y posibilidades perfectamente manifestadas por Altarriba (1983).

Llegados a este punto deberíamos sopesar si para nuestros intereses este concepto de figuración nos basta para ponerlo en correlación con la narración. En principio podemos decir que no, puesto que limitándonos a él supondría simplemente hablar de «ilustración», de la imagen que traduce, ilustra al lenguaje. Señalábamos anteriormente que lo fundamental en un relato en imágenes no es tanto su valor representativo, icónico, cuanto el juego de equilibrios y desequilibrios en función de sus dimensiones espacial y temporal. ¿Qué será lo figurativo entendido desde esta perspectiva? ¿Poseerá la capacidad de conducir al lenguaje o deberá limitarse a operar algunos y particularmente desdoblamientos? Desde esta perspectiva lo FIGURATIVO sería algo previo y al mismo tiempo determinante de lo icónico: la traducción del proceso homeostático del sistema del relato en una serie temporal, sustento de la acción. Serie en cuanto al ordenamiento espacial; temporal en cuanto al ordenamiento cronológico.

Plantear que la lectura del sistema es serial en cuanto a la ordenación espacial, supone decir que cada momento del proceder narrativo debe corresponderse con un determinado espacio en el que emerger. Al mismo tiempo supone también la posibilidad de dividir cualquier espacio hasta el infinito en otros espacios menores y que por lo tanto existe la posibilidad de modificación de los aspectos del relato en función de esta tabulación espacial. El hecho de

pantear que esta serialidad es ordenada supone que existe una lógica de disposición de los espacios que impiden considerar la superficie de emergencia como un espacio aleatorio. Asimismo el ordenamiento de la serie espacial supone la correlación con el ordenamiento cronológico. Se entrecruzan aquí dos series cronológicas distintas: la causal y lineal del relato y la propiamente temporal que se genera a partir de la serialización de los espacios contiguos.

En otros términos el proceso homeostático del relato, el relato como enunciado tan sólo podrá alcanzar la significación si previamente se enmarca su sentido potencial en una matriz dimensional. En esta matriz la acción, materialización concreta del relato, tomará su verdadero sentido.



magritte

Simplificando: la figuración-icónica podrá emerger significativamente como plasmación de un relato únicamente cuando exista un *GUION*. Se entiende como tal a las operaciones de diseño que articulan el proceso homeostático del relato a partir de una serie de decisiones que afectan directamente a la ordenación serial del espacio y del tiempo. Podría pensarse, como es habitual, que la descripción lingüística del relato es lo que se denomina guión. Pero como puede adivinarse el relato —EN EL CASO DE NARRACION EN IMAGENES— es algo previo y al mismo tiempo posterior a las operaciones figurativas que hemos señalado. El guión es pues la estrategia de planificación de un relato, lo que los franceses denominan el «DECOUPAGE». La existencia del guión como proceder figurativo previo a la aparición de la figura-icónica, consiste en la elaboración de la estrategia que harán de la imagen-relato una narración bella, una buena forma en el sentido gestáltico del término.

BIBLIOGRAFIA

- AA. VV.: *Actas del I Simposium Internacional sobre la Historieta*. Barcelona, 1985.
- BARTHES, R.: *Elementos de semiología*. Madrid. Alberto Corazón, 1971, varias ediciones.
- G.C. ARGAN: *El arte moderno II*. Valencia. Fernando Torres, Ed. 1977, 4.ª.
- FREMION, Y.: *L'ABC de la B.D.* París Casterman, 1983.
- LLORENS, T.: *Equipo Crónica*. Barcelona, Gustavo Gili. 1972.
- GASIOT-TALABOT, G.: La Figuration narrative, en AA. VV. *Bande Dessinée et Figuration narrative*. París. Musée des Arts Decoratives, 1967, pp. 228-251.
- ALTARRIBA, A.: *La narración figurativa*. Tesis Doctoral, 1980. Características del relato en el Cómic, en *Neuróptica*, Zaragoza, 1, 1983, pp. 9-13.
- GREIMAS-COURTES (1979): *Semiótica. Diccionario razonado de la Teoría del Lenguaje*. Madrid, Gredos, 1982.
- LYOTARD, J.F. (1974): *Discurso y Figura*. Barcelona, G. Gili, 1979.
- ECO, U. (1975): *Tratado de Semiótica General*. Barcelona, Lumen, 1977.
- REY, A.: *Les spectres de la Bande*. París, Minuit, 1978.
- PARAMIO, L.: El cómic y la industria cultural, en Remesar, A. *Cómic y Educación*. Barcelona, ICE, Univ. Politécnica, 1983.
- DELEUZE, G.: *La imagen-movimiento*. Barcelona, Paidós, 1984.



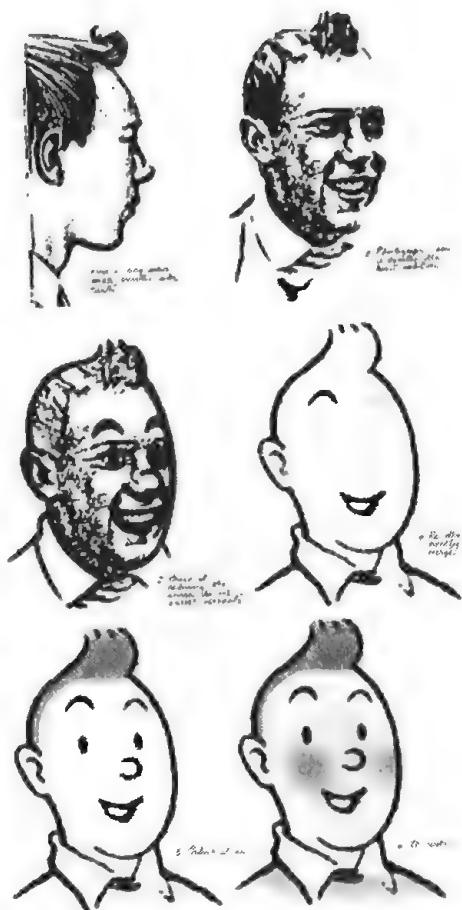
NARRACION, FIGURACION, HISTORIETA Y ARTE CONTEMPORANEO

Por Joaquín DOLS RUSIÑOL

No existe, el cómic, hay que reconocerlo, no existe. El cómic como actividad creativa, como medio plástico y literario, como expresividad, como poética, como belleza, en fin, el cómic como arte, no existe. Y no existe precisamente para el mundo del arte, ese mundo clasista y cerrado que se autodenomina de arte, el arte. Para él, que son galerías y museos, bienales y revistas especializadas, facultades de Bellas Artes, manuales, programas divulgadores, monografías y grandes exposiciones, para el sector llamado del arte, el cómic sigue sin existir. El cómic, y la fotografía, y el vídeo, y la radiofonía, y la televisión, y la publicidad, y la prensa, y la imagen computerizada, y todo cuanto no sea pintura, escultura, dibujo o grabado, que los siglos pasan, pero las ideas académicas persisten.

A lo sumo una sonrisa benevolente o una mirada altanera, pero para el arte, el de verdad, ferias de Basel y Zurich, bienales de Venecia y París, Documenta de Kassel y Art Forum, MOMA y Beaubourg, el cómic no existe. La plástica, eso es lo único que le sigue importando. Una plástica que tanto le da que sea impresionista, abstracta o anacrónica, al óleo, anilinas o encáustica, en piedra, chatarra o acero, figurativa, alegórica o comprometida, pues al cabo se trata de plástica, de imágenes de elaboración manual, únicas y tangibles, pintura, escultura, dibujo, en fin, arte. Son miles de años de tradición, miles de años de poder mítico, miles de años de respeto. La pintura, el monumento, el mural, sombras de la vida hechas visibles, cristalización del otro lado del espejo, ámbito de los sueños transformado en imagen. La plástica, el valor de lo ostentoso, del poder, de lo excepcional.

El arte, por contemporáneo que se pretenda, por vanguardista que se defina, el arte de hoy sigue siendo un arte de pintura, un arte de plástica en general. Habrán cambiado los lenguajes, los formatos, las técnicas, las referencias culturales, los circuitos de exhibición, incluso la finalidad perseguida y la clase social que lo sustenta. Un arte, el de hoy, volcado sobre sí mismo, arte de arte, arte para el arte, arte por el arte. Un arte que sólo preocupa a los artistas y críticos. Un arte en el que la marca de fábrica, la originalidad del producto y la



promoción comercial son sus esencias básicas. Un arte de burgueses e instituciones estatales que parecen seguir aún bajo el síndrome de la Bastilla, empecinados en hacer y tener cuanto hizo y tuvo el estamento aristocrático, en parecerse al máximo, en sustituirlo en la medida de lo posible. Y si la nacionalización de las grandes colecciones reales dio origen en el siglo XIX a los museos públicos, ahora es el Estado quien se dedica a crear nuevos museos públicos, sobre todo de obra plástica, que otra cosa no son las colecciones reales de nuestro siglo. Y en vez de las grandes pinacotecas privadas de la nobleza de antaño, las grandes colecciones privadas de la burguesía económica de hoy. Y en lugar de la academia, la vanguardia. Pero todo sigue igual. El arte es el arte, y todo lo demás será lo que se quiera, pero nunca arte.

Así, resulta a la vez triste y divertido ver cómo las imágenes más contemporáneas, las más propias del nuevo orden mundial, las imágenes tecnológicas y seriadas, las imágenes de proceso óptico, químico, físico o electromagnético, las imágenes de producción múltiple mediante las técnicas de impresión, edición o difusión masivas, esas imágenes precisamente son las rechazadas, despreciadas, olvidadas. Aun hoy, al cabo de tanta vanguardia y tanta progresía, de tanta contemporaneidad y tanto antiacademicismo teórico, lo único que se ha logrado cambiar son los modos y las apariencias, pero en el fondo el arte sigue siendo lo mismo: plástica. Y ello es tanto como decir imagen de creación manual, única, dotada de un referente exterior y físicamente tangible.

La cultura del arte moviéndose alrededor de los mismos ejes, y nuestro ascenso social sigue pasando, entre otras pruebas, por el coleccionismo de obra plástica. Hay que tener cuadros, esculturas, dibujos, grabados, nos lo dicen todos, desde el propio Estado y las fundaciones institucionales, hasta las ferias de arte, las revistas y los entendidos. Pintura, no cómic, ni fotografía, ni publicidad, ni otras zarandajas: hay que comprar pintura, hay que rodearse de pintura, hay que entender de pintura. De pintura y de plástica en general. Así, es por esta causa que las escuelas se sienten en la obligación imperiosa de llevar a sus alumnos una y mil veces a los museos, que en su mayoría lo son de plástica. Y se organizan colas inverosímiles para ver exposiciones, que casi siempre lo son de plástica. Y se hacen campañas ministeriales para que la gente adquiera arte, plástico evidentemente, ¿o es que hay otro?

No obstante, de arte, de ese mismo arte, se entiende bien poco. Y aún menos sensibilidad íntima se tiene, la personal, la ajena a dictados y fórmulas aprendidas. Pero es que una cosa es la cultura, otra el arte y una tercera

totalmente distinta la capacidad de percibir y de crear, cotidiana, libre, auténtica. De tenerse, no existiría ninguno de los problemas con respecto al cómic, el vídeo, la televisión o lo que fuera. La contemporaneidad en arte, tal como se puede comprobar, es cosa de las formas, no de los conceptos, ni las opciones, ni las sensibilidades.

Sin embargo, paradoja, contradicción, el cómic existe para el arte contemporáneo, que ahí están el pop, la artesanía urbana y la misma postmodernidad. Pero la suya es una existencia sociológica, documental, es decir, de segunda categoría. El cómic no interesa. Lo que a lo sumo interesa, a lo sumo, es el significado testimonial del cómic, lo que dice de la sociedad que lo produce y a la que gusta, lo que implica, lo que representa. Para el arte, ese arte contemporáneo que sigue moviéndose según parámetros académicos, el cómic no existe, ni vale nada en sí mismo, y si se expone o analiza, es por razones antropológicas, sociológicas o psicoanalíticas: esto es lo que complace a las masas, así piensan las masas, eso son las masas. El cómic, pues, un arte de masas. Lo cual es tanto como decir un no-arte, un anti-arte. Fijémonos si no en los descubridores oficiales del cómic, los artistas e intelectuales que a comienzos de los años sesenta empezaron a prestarle atención, inspirándose en su lenguaje e iconografía, estudiándolo o promocionándolo incluso, gente como Andy Warhol, Richard Hamilton o Roy Lichtenstein, Edgar Morin, Francis Lacassin, el club des Bandes Dessinées y todo el equipo del *Giff-Wiff*, Umberto Eco o los Salones de Bordighera y Lucca. Ellos, en el fondo, al ver un cómic no estaban viendo un cómic, no les importaba tan siquiera el cómic como género. Para ellos, defender el cómic suponía atacar la parte más esclerótica del mundo del arte, la más ensimismada, la más exquisita.

Pintar un primer plano de un beso en falso tramado de imprenta, o un combate aéreo lleno de onomatopeyas, o incluso seriar la imagen con una plantilla dentro del mismo cuadro, no era aceptar la artisticidad del cómic, sino emplearlo como pella de barro, como insulto, como ultraje. La típica pintura pop que agiganta una viñeta de cómic, no era un homenaje al cómic, sino un ataque al orden y al buen gusto, y lo era justamente porque el cómic resultaba el símbolo perfecto del mal gusto y la zafiedad del populacho. Del mismo modo, al analizar semiológicamente la imagen del cómic, sus semantemas, árboles derivacionales y metonimias, o al pasarlo por el tamiz sociológico del kitsch, el arte de masas, el arte popular, los integrados y los apocalípticos, o al llenarlo de héroes y mitos, de nostalgias y fanatismos, tampoco se conseguía la vindicación del cómic, su auténtico aprecio, sino que se ponía de manifiesto su atractivo



Montecarlo: «Night and day», en *El Tebeo de la Bienal*.

valor testimonial. Producto de y para el pueblo, lectura de cuando niños, pseudocreatividad marginal, el cómic sólo servía para ser estudiado, usado, interpretado. Tal como los grandes anuncios murales, la fotonovela o el folletín.

En medio de la lucha entablada entre progres y puristas, que tales fueron los sesenta en arte, el cómic surgió como un arma arrojadiza con la que atacar el sistema establecido, más en el aspecto formal que en el de las ideas de base, la seriación y la narratividad lexivisual. El cómic, hecho, dato, despojo, fue manejado, decodificado, manipulado, relegido, pero apenas pasó de ahí. A lo sumo, lo que provocó fue el nacimiento de toda una generación de especialistas, coleccionistas y aficionados, de fanzines y revistas, de historiadores y críticos, un nuevo círculo cerrado como el de los maquettistas o el de los filatélicos, cuya principal consecuencia fue la aparición de un gran mercado, el negocio del viejo tebeo, de la página autógrafa, de la publicación extraña, del último álbum del autor de moda. Del interés por el cómic que artistas y pensadores desarrollaron

UN CRÍTICO DE COMICS, JOAN CATARRO, OPINA DE LA RELACION ENTRE COMIC Y ARTE.



VICTORIA PLUSVALÍA DISTINTE!

¡MUCHA VULGARIDAD ES LO QUE HAY! ¡CHUPOPTEROS! ¡PLAGISTAS! ¡CONFUSOS! ¡BANALES! ¡BARATOS!



MIGUEL BARCELO...

¡ME ABURREN LOS COMICS! ¡VAYA TONTERÍA NIIJIIJII!

JIIJII



a lo largo de los años sesenta, lo que realmente se derivó fue la creación de un nuevo subsector, un circuito paralelo al del arte, pero con unas características que en el fondo lo hacían no menos cerrado e impermeable. El arte iba por un lado y el cómic por otro. Este tal vez influyera en la pintura, la literatura o el cine, pero nadie lo tomaba en serio, realmente en serio. Y se lo podría exponer en instituciones oficiales y museos, pero de modo aislado y siempre desde un punto de vista sociológico o sentimental. Y algunos pocos críticos de arte, serios pero no muertos, llegaron a tenerlo en cuenta, pero el arte siguió siendo otra cosa, superior, muy superior.

En línea con las figuritas de plomo, las postales antiguas, los libros viejos, los sellos usados o las monedas fuera de circulación, el cómic se convirtió en cosa de los comiqueros, de sus tertulias e intercambios, redescubrimientos y novedades, y de ahí hasta la actualidad, donde todavía anda suelto mucho presunto especialista que no es más que un pobre fanático, ciego y sordo a



cuanto no sea el cómic. La crítica especializada, de uso únicamente interno, ha tenido una buena parte de culpa en ello. Minuciosa hasta la exasperación, hagiográfica, cotilla y formalista con descaro, en líneas generales apenas si es un superficial remedo de la crítica de arte, a su vez plaga y castigo con que los dioses de los sentimientos azotan la creatividad contemporánea. Carente de formación visual y literaria en la mayoría de los casos, se suele limitar a una cháchara propia de barbería o colmado, inconsistente y mitificadora. Si el cómic no es nada, o apenas nada para el mundo del arte, la verdad es que tampoco resulta mucho más para su propio círculo de acérrimos defensores, de usual atrapados entre el recuerdo enternecido de la infancia y el enloquecimiento que siempre deriva de la especialización y el coleccionismo.

Y, no obstante todo ello, a lo largo de los años setenta el cómic fue avanzando socialmente, mejorando, subiendo de nivel, influyendo más y más en el arte, aproximándose al arte, haciéndose casi arte, pero sin serlo, sin llegar nunca a merecer un tal aprecio. Ni aun ahora. Y no deja de ser curioso que aún arte contemporáneo que admite los trabajos más inverosímiles, provocativos y nauseabundos, que no arredra ante nada y goza con el conceptual y el minimalismo, que tiene por primera norma la carencia absoluta de normas, este mismo arte contemporáneo sigue rechazando el cómic. Si quieres insultar a un pintor, de los de arte, dile que su obra es de cómic, que en su obra hay mucho cómic, que lo suyo es el cómic. Al cómic se dedican los que no son artistas, los que no pueden serlo. Los que no llegan a serlo. Poco importan los ejemplos de la llamada escuela de Chicago, y toda la tendencia Hip Hop, e incluso una cierta corriente del postmodernismo, profundamente enraizados unos y otros en el cómic, su lenguaje, su espíritu, su metodología, porque además de ser una minoría, en el fondo siguen haciendo lo que A. Warhol, R. Lichstenstein o R. Hamilton, es decir, apropiarse, usar, descontextualizar.

Ciertamente, en la actualidad, años ochenta, el aprecio público por el cómic ha subido y ya no repugna tanto a la gente de arte, pero hay que ser prudentes al respecto y enmarcar este cambio de actitud dentro del movimiento general de ascenso de todo lo periférico. La postmodernidad, aun a pesar de su beligerante reivindicación de la plástica, es una época eminentemente de moda, de diseño y grafismo, por lo cual todo ese mundo de la ilustración y el cómic han merecido un renovado aprecio. De todas formas, si lo miramos bien, veremos cómo no hay pintores de fama que se pasen al cómic y sí, en cambio, autores cotizados que tratan desesperadamente de hacer cuadros, síntoma claro de que el complejo continúa.

FACULTAD DE BELLAS ARTES
DE BARCELONA. OSCURA Y
SOMBRIA FABRICA DE PINTO-
RES.



UN DÍA COMO CUALQUIER
OTRO, AUNQUE PARA AL-
GUNOS HOY NO ES PRE-
CISAMENTE "SU DÍA"...



ANTE TAMAÑA
DUDA, TODO MI
SER SE CONSTRI-
NE Y ESTREME-
CE...

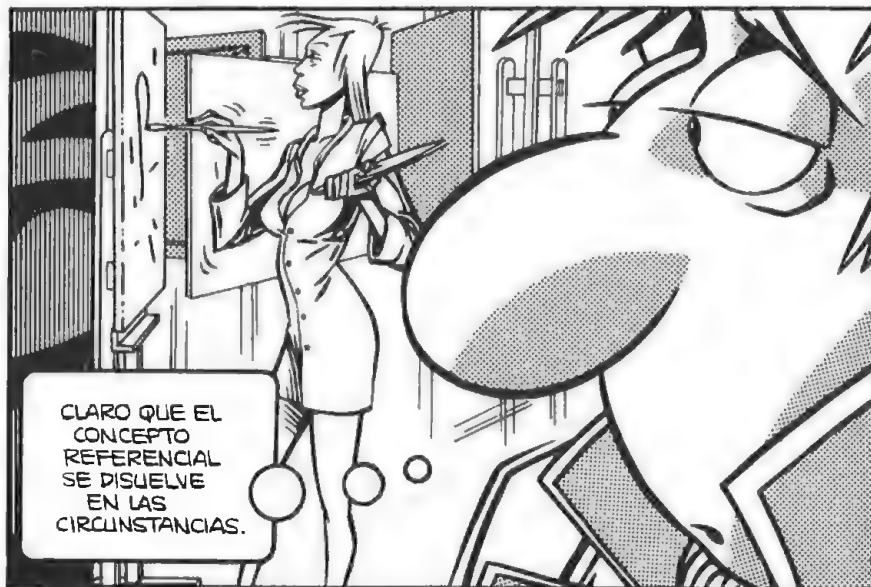
¿LE PONGO
UN TOQUE MÁS
GESTUAL ?

¿O QUIZÁ AL-
GUNA MANCHA
HIRIENTE...
...VIOLENTA ?

¿UNA LÍNEA
DESGARRA-
DORA ?



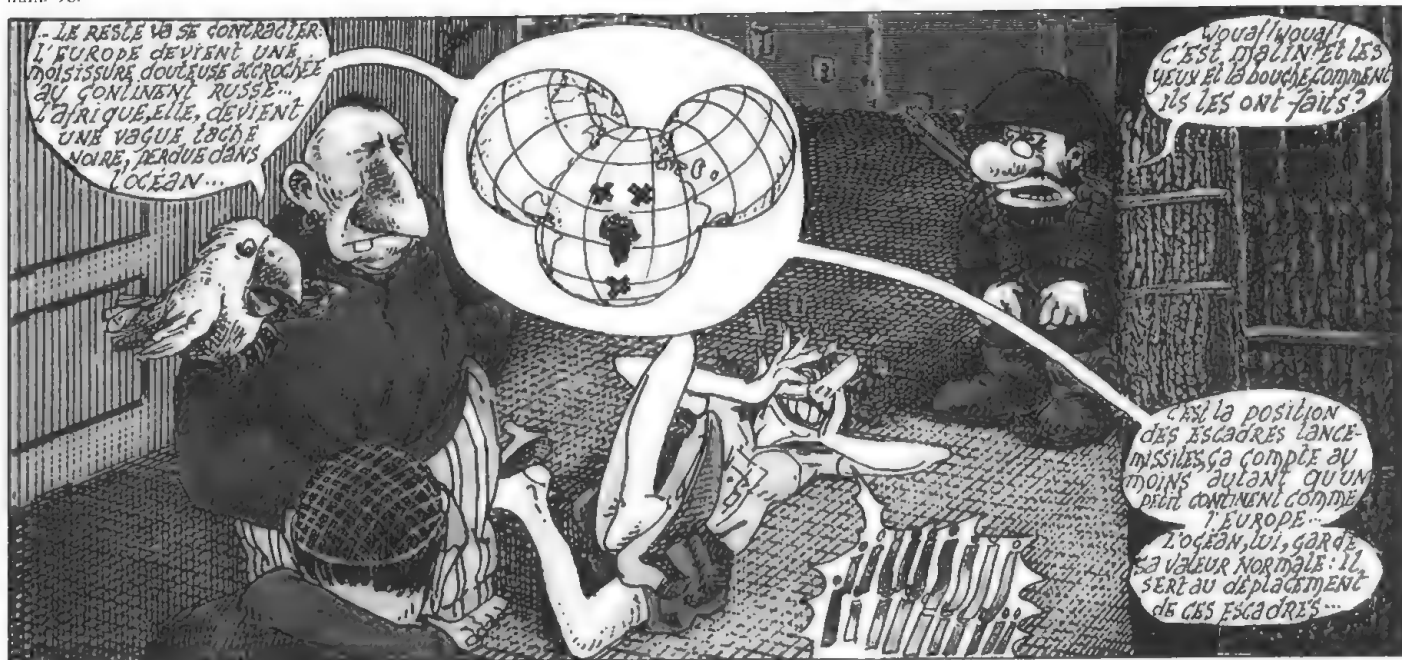
... CREO QUE
ESTOY PERDIEN-
DO EL REFEREN-
TE...



CLARO QUE EL
CONCEPTO
REFERENCIAL
SE DISUELVE
EN LAS
CIRCUNSTANCIAS.

El problema es que el cómic, afortunadamente, no se rige por las mismas pautas de comportamiento que el arte. El cómic y todo ese mundo ingente de la imagen y la palabra seriadas, tecnológicas, múltiples. El cómic, como la radiofonía, la televisión, o el vídeo, es industria, y a la industria el arte la tiene por el dominio de la perversión y el mal gusto. Para la gente del arte, la industria es el consumo, el entretenimiento, la corrupción estética, la falta de investigación, el adocenamiento, la vulgaridad, la masa, en fin, nada. De la industria no se puede esperar nada. Sólo bazofia, degeneración y tópicos. Además, el cómic es también la obra múltiple, los millares de originales, la reedición, la imagen y la palabra de mano en mano, el concepto del uso, pecados todos no menos nefandos desde la óptica de un arte que sublima sobre todo los valores de la obra única, el tono personal y la posesión envidiada. Es por ello que los pocos efectos sociales que se le han admitido de buen grado al sector del cómic, han ido por estos derroteros. De un lado, las exposiciones de páginas autógrafas, esos pretendidos originales que no son tal y sí el punto de partida, plancha o máster de donde obtener la auténtica obra, el auténtico original. De otro, el mercado de

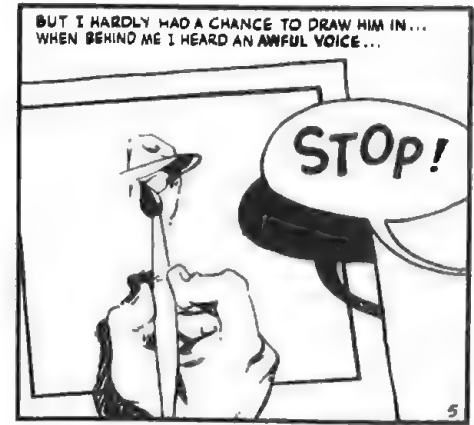
Masse: «Votre Monde à la Carte», en *(A Suivre)*
núm. 90.



los tebeos y álbumes raros, agotados o viejos. El cómic como casi pintura, casi arte, y en tanto pieza de anticuario, de subasta, eso es lo único que se entiende y acepta de él. Y es que detrás del desprecio por el cómic hay un fuerte componente económico. El arte, no lo olvidemos, es poder, inversión, capital, mientras el cómic resulta uso, calle, ausencia de valor.

¿Excepciones?, pues claro que sí, siempre hay excepciones, pero éstas son tan contadas, tan aisladas, que apenas si tienen relevancia estadística. Porque el asunto no estriba tan sólo en tener en cuenta el cómic, en atenderlo, que son muchos ya los autores y medios que lo hacen, sino en cómo y dónde se hace, si en páginas especializadas, al margen del arte, o si de modo conjunto, indiscriminado, plástica y cómic, diseño y vídeo, arte y no-arte, creatividad al fin. Lo normal, tristemente, es el trato incluso fervoroso del cómic, pero segregado en forma de monográficos esporádicos o apartados especiales. Una cosa es el arte, pues, y otra el cómic. Dos sectores distintos, pero sobre todo dos tonos y dos modos de tratarlos del todo diferentes. Y no es eso, no. Mi intento en el *Quadern*, suplemento en catalán de la edición de Barcelona de *El País*, puede presentarse a este respecto como un ejemplo de superación sistemática de barreras y guetos, reticencias y marginaciones, tratando por un igual todo cuanto sea creatividad e imagen, sin atender a si se trata de diseño gráfico, marquetería, fotografía, ilustración, juguetes, pintura o cómic. Y no es que pretenda decir que todo sea lo mismo, ni tan siquiera que el cómic sea arte, el arte. No lo pretendo porque no me importa lo más mínimo. Sea cómic, grafismo o arte, el cómic posee para mí exactamente los mismos valores creativos, emotivos y sensibles que el arte, el grande, el plástico. Y esto a mí me basta.

El cómic y el arte, pues, siguen siendo en general mundos heterogéneos, contrapuestos incluso, y difícilmente superan la situación de hegemonía plástica. De aquí la reacción de parte de la gente del sector de cómic a fin de distinguirse, y bien, de los artistas. Ellos no son artistas, ni el cómic arte, dicen, y no dejan de tener razón. Porque ser arte contemporáneo equivale a experimentar, lucubrar, investigar, romper, pero más aún a tono, clase, nivel y actitud exquisitas, y el cómic carece de todo ello. Hay en él una cierta búsqueda, innovación y heterodoxia, sobre todo desde los años sesenta, pero esto no basta. Y también altura estética, creatividad y belleza, pero le sigue faltando la exclusividad, esa potencia marginadora propia del arte, es inclinación suya a marcar distancias frente al común de las gentes. El cómic más arriesgado, próximo a la fotografía y la pintura, entre el grabado y la electrónica, con guiones difíciles y un lenguaje visual duro, en tanto aparezca impreso seguirá siendo cómic, y ello es tanto



W. Eisner: «Spirit, 8 de junio de 1947».

como decir prensa, o sea, usar y tirar. Nada. Se lo mirarán, le encontrarán influencias propias y se apoderarán de hallazgos suyos, pero como si de un paisaje se tratara. Nada, el cómic no existe.

La narratividad de moda entre artistas e intelectuales de los ochenta, la invasión del grafismo de cómic en el diseño actual, el éxito pictórico del que ahora gozan determinados autores de cómic, la atención inusitada que le prestan algunos medios de comunicación y las grandes exposiciones que se montan a su propósito, son datos todos que parecen coincidir en que, contrariamente a lo dicho, el cómic existe para el arte, que al cómic ya se le tiene por arte. La realidad, sin embargo, es muy otra, y las exposiciones son a base de los pretendidos originaes o directamente de cuadros, y la atención de la prensa viene dada porque es noticia, y el que haya autores de cómic que se pasen a la pintura con éxito, sólo significa que la pintura, el arte, sigue siendo la meta soñada, faro y guía, el paraíso perdido.

La normalización del cómic, su auténtico aprecio, su verdadera comprensión no se resuelve pictorizándolo, ni artistificándolo, que es de lo que va ahora la cosa, sino tomándolo tal como es, un lenguaje, un medio, un sector. Artístico o no, pero tan válido siquiera como el de la plástica.

De todas formas, y lo mismo sucede con el vídeo o la arquitectura popular, allá el arte y sus gentes si no son capaces de entenderlo, que ellos se lo pierden.



MACROCEFALIA SIMBIÓTICA (HIPERCÚBICA, CLARO)

POR PADU / GARCÉS

...ESTA' PUES CLARO QUE UNA SIMPLE « YUXTAPOSICIÓN DE ESCRIBIDO Y EMBORRONADO » NO EXPLICA EL FENÓMENO QUE ESTAMOS TRATANDO, Y DE NINGÚN MODO PUEDE SERVIRNOS COMO DEFINICIÓN. SÓLO INTRODUCIENDO EL CONCEPTO DE « INTERACCIÓN » O « ESTRECHA INTERDEPENDENCIA » PODEMOS PERMITIRNOS EL LUJO DE HABLAR DE ...BUENO, DE ESTO, ... DEL SKRHOFFIBEÓ.

POR CONSIGUIENTE QUIZÁS DEBAMOS YA EMPEZAR A PLANTEARNOS EL CAMPO DE APLICACIÓN DE ...

... EUH ... PERDONE QUE LE INTERRUMPA ... ES DECIR ...
...NO QUISIERA RESULTAR IMPERTINENTE, PERO QUIZÁS ...
...LO DIGO PORQUE COMO ESTAMOS EN UN MEDIO PÚBLICO ...
...SI PUDIERA UTILIZAR UN VOCABULARIO MÁS ...

¡AH! ... ¡SÍ, CLARO! ... ¡NO HAY PROBLEMA! ... ES QUE SIN DARME CUENTA AL FINAL ME CREO QUE ESTOY DANDO UNA CONFERENCIA EN LA UNIVERSIDAD Y ... ¡BUENO! ...
...SI VOLVIERA A DESPISTARME NO TENGA USTED NINGÚN REPARO EN VOLVER A INTERRUMP ...

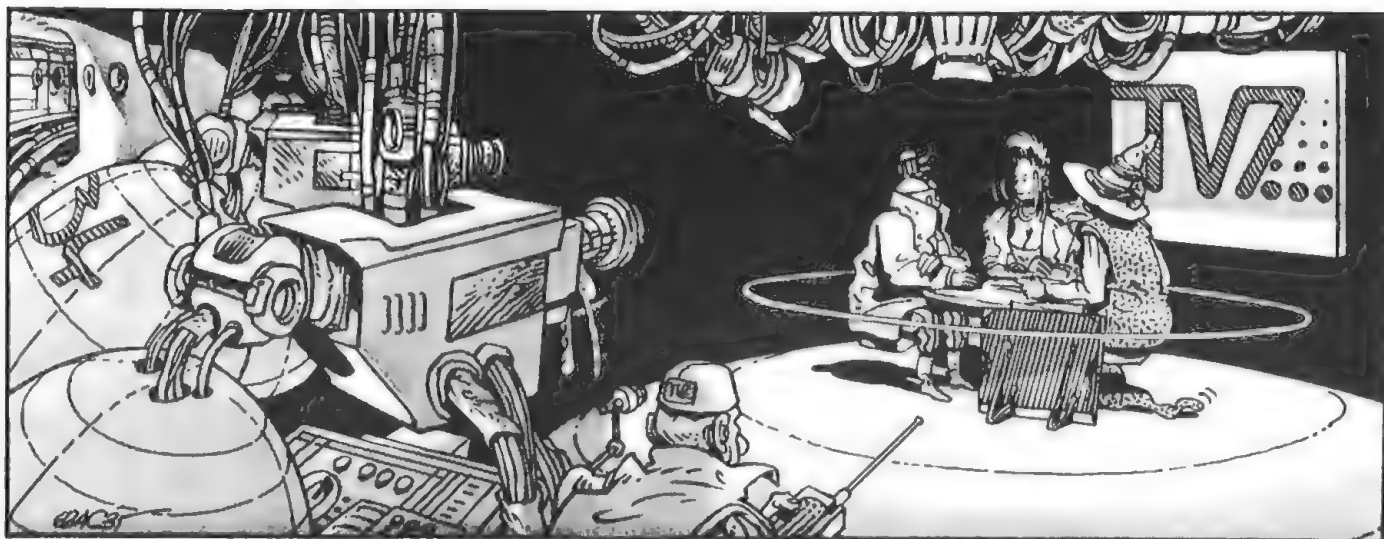
¡SÍ, SÍ! ... ¡DE ACUERDO! ... ¡PERO PROSIGA CON LO QUE ESTABA USTED INTENTANDO EXPLICARNOS! ¡PROSIGA!

(¡ESO! ... « INTENTANDO »)

... PUES HABIDA CUENTA DE QUE EL NÚCLEO FUNDAMENTAL DEL PROBLEMA SE ENCUENTRA EN LA IDENTIFICACIÓN DEL NEXO DE UNIÓN ENTRE LO ESCRIBIDO Y LO EMBORRONADO, ES DECIR, EN PRECISAR EN QUE MEDIDA SE VINCULAN LOS DOS TÉRMINOS, PASEMOS YA DIRECTAMENTE A TRATAR EL TEMA EN PROFUNDIDAD:

Y EMPEZANDO A PRECISAR ESTE « NEXO » O « VÍNCULO » APRECIAMOS INMEDIATAMENTE QUE LO ESCRI-





BIDO, SIEMPRE QUE SEA UN BUEN SKRHOFFIBE0, NO PUEDE POR SÍ SOLO EXPLICAR EL CONTENIDO DEL RELATO, ASÍ COMO TAMPOCO PUEDE HACERLO LO EMBORRONADO PRESCINDIENDO DE LO ESCRIBIDO.

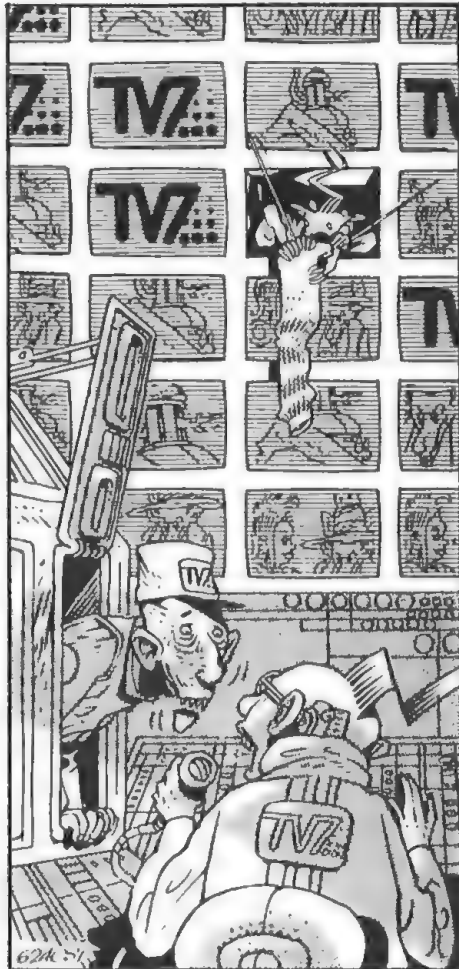
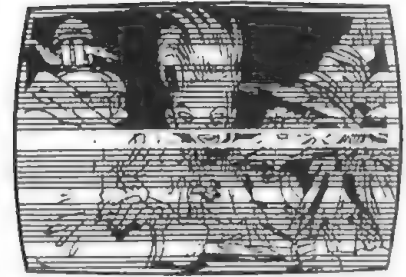
ESTAMOS PUES ANTE UNA RELACIÓN DE PRESENCIA NECESARIA Y SUFICIENTE. ES POR LO CUAL QUE...

■ LO DE «NECESARIA Y SUFICIENTE» T'HA QUEDAO DE PUTIFA, OYE.

■ EUH... ¿CREES QUE QUIZAS SEA NECESARIA UNA EXPLICACIÓN DEL SIGNIFICADO DE ESTA EXP...?

■ ¡NO, NO, !.../ ES SUFICIENTE! ... PERO, ANTES DE QUE CONTINES CON TU EXPOSICIÓN, YO QUERÍA PREGUNTARTE SOBRE LOS SKRHOFFIBEOS QUE A VECES SE VEN POR AHÍ Y QUE PRESCINDEN COMPLETAMENTE DE LO ESCRIBIDO ... ¿QUÉ PASA CON ESTAS PRODUCCIONES? ... ¿ES QUE QUIZAS NO SON SKRHOFFIBEOS? ... DEJO LA PREGUNTA EN EL AIRE ... SI QUIERE RECOGERLA USTED MISMO, O QUIZAS USTED, QUE HASTA EL MOMENTO HA PERMANECIDO TAN CALLADO.

■ ¡SON SKRHOFFIBEOS! ; SIN NINGUNA DUDA!



■ PERO ENTONCES ... ESTO NO COINCIDE CON LA EXPOSICIÓN DE SU Oponente QUE HA PRECISADO ESO DE LO «NECESARIO Y SUFICIENTE» ... ¿ES QUE ... ?

■ ¿SON SKRHOFIBEOS Y YA ESTÁ!

■ SÍ... EUH... QUIZÁS EL CONFLICTO RESIDE EN QUE LA PRECISIÓN DE «NECESARIA» Y «SUFICIENTE» NO ES TAN DE LO UNO NI DE LO OTRO !

ES DECIR ... «NECESARIA» PARA DEFINIR EL SKRHOFIBEOS EN GENERAL, PERO ACEPTANDO PARTICULARES EXCEPCIONES QUE EVIDENTEMENTE SIN DESTRUIR NI CUESTIONAR EL MEDIO, PRESCINDIENDO DE UNO DE LOS DOS CUANTO QUE EL MEDIO EN SÍ, NO

Y CONTINUANDO CON LA DEFINICIÓN HACIENDO HACER POCO, YO DIRÍA QUE

■ ...A VER ... PERDONA QUE INTERPRETO QUE SE IMPONE ENORMEMENTE, Y EL CORTAR CON ESTE ROLLO POR

■ ■ ¿?!!

■ ES DECIR ... CREO QUE SE IMPERSONA LOS CUERNOS INTENTANDO DEL SKRHOFIBEOS, EL EXPLICITAR A HACER SERVIR ... ¿SU VALOR D QUE QUEREMOS ESTA DEFINICIÓN

■ PERDONA , PERO CREO QUE

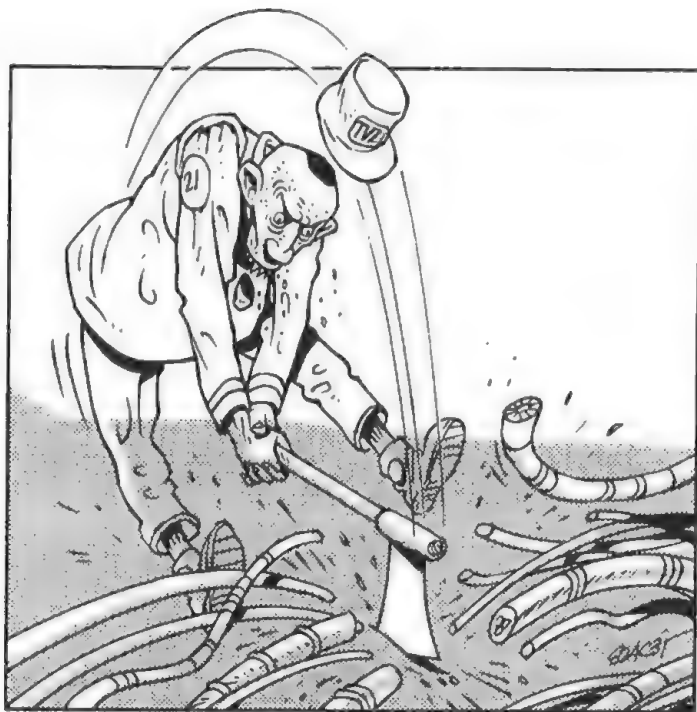
■ VERA'S ... ES QUE ME HUELO L SI POR LO QUE SEA ENCONTRAR VERSAL DE ESTE MEDIO , LA VAM



ERO CREO
TE SEPA MAL,
GUNA PARTE

TES DE ROM-
DEFINICIÓN
QUÉ LA VAMOS
USO ! ¿PARA

SUGADA :
INICIÓN UNI-
SISTEMATICA-



MENTE PARA VALORAR LAS DIVERSAS PRODUCCIONES QUE FLORECEN EN EL MERCADO: ES DECIR, PARA ADULAR O DESCALIFICAR!

■ BUENO, EN CIERTA FORMA ... PUÉS ... **TAMPOCO ES PARA TANTO** ... DESDE LUEGO PARA LO QUE SÍ NOS VA A SERVIR SERÁ PARA MARCAR CON NITIDEZ LA FRONTERA DE ESTE CON OTROS MEDIOS COMO EL PHOTOFFIBEO, LA ILLUSTROKROSH,...

■ PERO... ¿ES TAN NECESARIA ESTA DISTINCION?... QUIZAS LA PREGUNTA ESTÉ UN POCO FUERA DE LUGAR, PERO COMO TAMPOCO ESTOY MUY ENTERADA ...

■ ABSOLUTAMENTE NECESARIA PARA DELIMITAR EL OBJETO DE ESTUDIO DE LA LABOR TEÓRICO-REFLEXIVA SOBRE ESTE MEDIO, QUE INDIVIDUALIDADES COMO YO ESTÁN OBLIGADAS A ... PUES ... ESFORZARSE CON...

■ ...Y TAMBIÉN PARA DARLE UN NOMBRE DIGNO A ESTE MEDIO QUE ALGUNOS RIDÍCULAMENTE LLAMAN SKRHOFFIBEO O KROZIV (¡MALDITA INFLUENCIA SOVIÉTICA!).

RECORDEMOS LA DICOTOMÍA QUE SE DISCUTE EN MEDIOS ALTAMENTE ENTERADOS: «ENROLLE ICONOTIVO» VERSUS «ICONOTEO ENROLLATIVO»

■ ...Y TAMBIÉN PARA DESCALIFICAR LA HISTORIA «XX» DE PHULANITTO DE THAL

■ EVIDENTEMENTE!... ¿O ACASO CREE QUE HAY QUE PROMOVER LA PUBLICACIÓN DE ESAS BURRADAS POSTMEDIEVOLERNAS DE POR AHÍ?

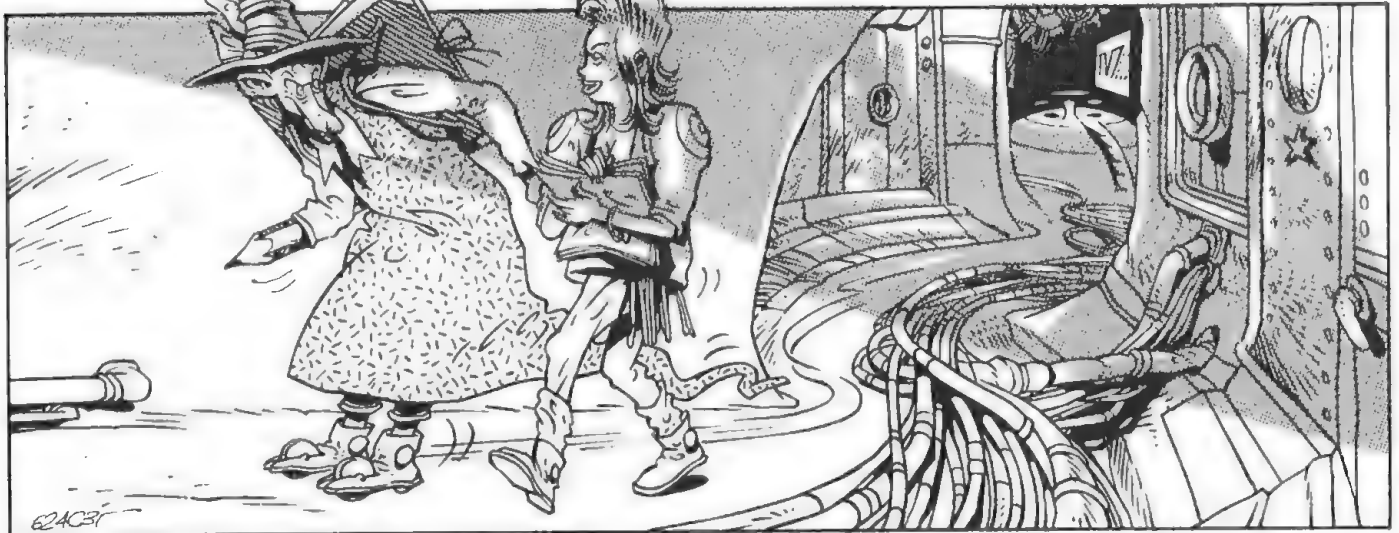
■ MIRE: ...POR UNA VEZ ESTAMOS DE ACUERDO: EL ARTE EL EL ARTE, Y LAS PARIDAS...



■ ENTONCES COINCIDIRÁ USTED CONMIGO (COMO RATIFICA MI TEOREMA DE DEFINICIÓN) QUE LOS GRANDES CLÁSICOS SOVIÉTICOS DEBEN SER URGENTEMENTE RECUPERADOS PARA DEVOLVER AL MEDIO SU CONDICIÓN DE ARTE DIGNAMENTE RECONOCIDO.//

■ ¡EH!... ¡EH!... ¡OIGA!... ¡HASTA AHÍ PODÍAMOS LLEGAR! ¿NO TE JODE?... ¡DISCULPE QUE SE LO DIGA ASÍ, PERO CREO SINCERAMENTE QUE NO PODEMOS NI DEBEMOS RECUP...

■ LAMENTAMOS ENORMEMENTE EL TENER QUE INTERRUPIR ESTA AMENA CHARLA QUE HEMOS MANTENIDO AQUÍ CON EL DR. EUCLIDEO DE TAL, PROFESOR DE LA UNIVERSIDAD HAMBURGUER WITH CEWOLLA Y COLABORADOR EN PROGRAMAS FILSTRWP CORPORATION S.A., Y EL INTERNACIONALMENTE RECONOCIDO PICTOMONOIDE SR. PEPE LADRILLO, QUE A VECES TAMBIÉN DICTOMONEA LA POPULAR SERIE KRUNCH-STRUW. QUEDAN EN EL AIRE PREGUNTAS COMO: ¿QUÉ PASA CON LOS DICTONES?... ¿O... ¿CÓMO SON LAS RELACIONES ENTRE PICTOMONOIDES Y DICTOMONOIDES? ¿70% VERSUS 30%? ¿CUAL ES EL FUTURO DEL SKRHOFFIBEO A RAÍZ DE LA ACTUAL SITUACIÓN POSTMEDIEVOLERNA? ¿ESTAS Y OTRAS CUESTIONES PODREMOS TRATARLAS QUIZÁ EN NUESTRO PRÓXIMO PROGRAMA!



ESTO HA SIDO TODO POR HOY DESDE EL ESTUDIO 37'2
DE TVII ¡¡BUENAS NOCHES Y QUE LO PASEN USTEDES BIEN!
* * *

■ ES REALMENTE INCREÍBLE LA OBCECACIÓN DE ESTE TÍO:
«EL SKRHOFFIBEO ES ESO Y LO OTRO PERO NO AQUELLO PORQUE
MI...» ¡ESTA LOCO! ¡SI NO FUERA PORQUE TIENE QUE
HACERME LA PRESENTACIÓN DE MI ÚLTIMO ÁLBUM LO
MANDABA A HACER PUÑETAS!

■ QUIZÁS POR LA MISMA RAZÓN NO TE HA ENVIADO A TÍ
A FREIR ESPARRAGOS

■ ...¿?!! ... ¿ES QUE ESTÁS DE SU PARTE?

■ ...EUH.. NO... SI YO... PUES...

■ ...¡ES QUE HAY QUE SER CAPULLO! ¡EL SKRHOFFIBEO ES
LO QUE CADA UNO QUIERE QUE SEA Y YA ESTA'! ¡JODER!

... SI DE TODAS FORMAS YA LO DICE EL REFRÁN:
«EL MOVIMIENTO SE DEMUESTRA ANDANDO» !!

■ ... YA' ... ¡CLARO!



LOS PRIMITIVOS DE LA HISTORIETA

Por G. GAUTHIER

Futurópolis, de René Pellos, sigue siendo aún hoy, dos años después de su cincuentenario, una historieta de alto rango de esos años 30, dominados, sin embargo, por la explosión americana. Las imágenes, tanto por el encadenamiento como por la yuxtaposición en la página, constituyen el relato liberado de la monotonía característica de la imagen de Epinal. Los grandes americanos de aquellos años no se habían distanciado suficientemente de la idea simplista de que bastaba con que una imagen sucediera a otra para que hubiera relato. Por ello, el mérito de Pellos, aislado en Francia, es aún mayor.

Sin embargo, los lectores modernos tienden a temperar su admiración debido a los interminables textos que comentan la sucesión de las viñetas. ¿Por qué no había comprendido Pellos, que se debatía contra la competencia americana, que la dinámica de sus imágenes, acompañadas de algunos globos para los diálogos, era su mejor baza? Para responder hay que considerar el enorme peso de la tradición francesa — y europea, sin duda — del relato ilustrado, saber de dónde viene y cómo se ha constituido poco a poco en sistema autónomo. La influencia americana, clara desde principios de siglo, se sobreestima algunas veces. No se impuso de golpe en Francia por múltiples razones; hubo que esperar a los años 30 para que la historieta de *aventuras* (y no, en sentido estricto, los «comics») abriera la brecha que conocemos, creando soportes periódicos adaptados. Hasta ese momento el tebeo francés, por su concepción y su formato, venía en línea directa del «magasin» del siglo XIX, periódico concebido sobre todo para ser encuadernado y conservado en forma de libro in-8.^o. La tradición francesa es libresca y no periodística. No es extraño que el modelo francés y el americano hayan tardado medio siglo en fusionarse (y habrá sido necesaria la mediación belga).

Se puede situar el nacimiento del relato ilustrado francés en 1889 con la publicación en *Le Journal de la Jeunesse* de «una excursión al campo» en la que aparece la familia Cornouillet que se convertirá casi inmediatamente en Fenouillard. Fecha arbitraria, evidentemente, como la del 12 de diciembre de 1897, testigo de la primera aparición de «*The Katzenjammer Kids*» (sin bocadillos todavía) santos padres fundadores del cómic americano. Ya sabemos lo que

debemos pensar de estas fechas-referencias: tienen su origen en los procedimientos para interrogar a la historia y enmascaran a menudo transiciones más sutiles.

Sabemos de todas formas que Rudolph Dirks (*The Katzenjammer Kids*) y Christophe (*La Famille Fenouillard*, *Le Sapeur Camember*) han admitido lo que debían a algunos de sus predecesores europeos: el alemán Wilhelm Busch (*Max y Moritz* 1865) para Dirks; el suizo Rodolphe Töpffer (*Monsieur Vieux-Bois*, publicado en 1837). Hay, por lo tanto, una arqueología europea de la historieta ¹ a ambos lados del Atlántico, sin embargo es la rama americana la que, por su frecuencia, por las características del soporte de prensa, por las fuentes orales del diálogo y del relato, ha prevalecido hasta el punto de haber hecho de la historieta un arte específicamente americano. En estos momentos en que Europa ha alcanzado a América, en que las dos ramas, de alguna manera, se han fusionado, estaría bien volver al camino inicial, no demasiado glorioso, de la rama europea, y en cualquier caso, analizar los intentos, las tentativas, las veleidades que marcaron, grosso modo, la segunda mitad del siglo XIX. Nos daríamos cuenta, por ejemplo, de que todo lo que hoy nos parece evidente no lo era tanto. Digamos, para simplificar, que en aquellos tiempos había relato escrito (era la edad de oro de la novela) y había imagen (fue una época fecunda en cambios pictóricos). El relato acosaba a la imagen para que se pusiera a su servicio, evitando que ésta ocupara un lugar demasiado preeminente al lado de la escritura. La imagen se resistía, pues sabía confusamente que convirtiéndose en narrativa perdería su autonomía figural. El combate no tenía lugar en las alturas: el reino de las letras y el de la pintura tenían sus glorias, y si los escritores se interesaban por la pintura, era sobre todo para legislar, dar consejos o simplemente hacer crítica alimenticia. Por el contrario a nivel de publicaciones de gran difusión (para la época) la asociación se hacía cada vez más apremiante.

La fórmula más difundida era la ilustración de textos documentales o de ficción: todos los novelistas, todos los científicos que publicaban, sobre todo por medio de revistas, sabían que algunas imágenes se intercalarían en el hilo de sus escritos. No se sabe si lo tenían realmente en cuenta, salvo por algunas exigencias formuladas en la correspondencia con el editor (Julio Verne). En cambio, lo que se sabe, porque se ve, es que las ilustraciones, según la personalidad del artista y las exigencias del texto, oscilan entre el cuadro (referencia pictórica y preeminencia del tratamiento del espacio), y una forma incierta más fragmentada, que tenía en cuenta las constricciones narrativas, por lo tanto temporales. La imagen descubre el tiempo, no en su plenitud, sino en su segmentación en instantes. Aún no se llamaba a esto el plano, puesto que el cine no existía pero,

incluso a riesgo de anacronismo, es la palabra que conviene. En otro artículo ² he intentado describir esta mutación lenta y espontánea.

Al mismo tiempo, y a menudo en las mismas páginas, se asiste a tímidas tentativas de construir pequeños relatos que respeten el equilibrio texto-imagen. Estos relatos —a diferencia de lo que dominará los treinta primeros años de la historia— no son especialmente lúdicos. Para ello habrá que esperar a Christophe. Estos relatos pertenecen más bien al género edificante o histórico, o, a veces, mezclan los dos. Sin duda, en esto hay que ver al mismo tiempo una preocupación de la época y la influencia de la imaginería de Epinal que, en lo que le concierne, no hace investigaciones narrativas.

Estos relatos cortos, cuyo recuento jamás ha sido hecho, son, en cambio, testimonio de la dificultad de construir narración por medio de la imagen en un período en que los códigos no han sido fijados. Hay tradiciones, referencias, constricciones, pero no hay códigos en el sentido en que lo entendemos hoy. Hay que construirlos a tientas. Sabemos que algunos intentos fueron callejones sin salida pero no sabemos por qué. Por el contrario, ciertos procedimientos que nos parecen hoy evidentes, procedían de intuiciones vagas o de modelos extraicónicos. Algunos de estos tanteos son los analizados en este artículo, basándonos en una pequeña fábula realista y moralizadora de las que gustaban en aquella época. Está sacada del tomo VI (1866-67) del *Magasin de l'éducation et de Récréation*, que fue publicado de 1864 a 1914, animado al principio por tres hombres prestigiosos: el editor Julio Hetzel (que firmaba sus contribuciones literarias P.J. Sthal), Jean Macé, fundador de la Liga de la Enseñanza, y Julio Verne, escritor universalmente conocido. Las viñetas están dibujadas por Bertall, dibujante poco conocido, el texto es de «un papá», sin duda el propio Hetzel que intentaba enmascarar de esta manera sus frecuentes apariciones como redactor. El título es: *La Entrada al Colegio* y el relato es tan austero como el título augura, nadie pensaba que un género cómico y épico, o por lo menos entretenido, estaba naciendo. Al arrancar el relato ilustrado de sus veleidades pedagógicas, Christophe y Dirks le prestaron un tremendo servicio que, aparentemente, no ha supuesto una lección para la edición contemporánea. Pero eso es otra historia.

L'ENTRÉE AU COLLÈGE

Vignettes par BERTALL. — Texte par UN PAPÀ.



Le petit Georges dit à sa maman qu'il serait bien content d'aller au collège pour avoir un bel uniforme comme son grand frère et beaucoup de ses camarades. La maman est bien triste de penser que son petit Georges désire la quitter.



La petite sœur Marie n'est pas triste, elle rit de tout son cœur de voir Georges avec une si drôle de tournure. « Non, tu n'as pas du tout l'air d'un général, » lui dit-elle.



Georges se trouve magnifique dans son nouveau costume, sa maman est déçue, on a coupé les beaux cheveux frisés du petit Georges, il lui semble qu'on lui a changé son fils.



La pauvre maman le recommande au bon aumônier : « Songez, M. l'abbé, que le pauvre petit n'a jamais quitté sa mère. » Georges ne dit rien, mais tout bas il est dans la joie, et il quitte sa maman sans trop pleurer.

TRADUCCION DE LOS TEXTOS DEL RELATO

La Entrada al Colegio

Viñetas de Bertall - Texto de Un papá

- El pequeño Georges dice a su mamá que le encantaría ir al colegio para tener un bonito uniforme como su hermano mayor y como muchos de sus amigos. La mamá se pone triste al pensar que su pequeño Georges quiere abandonarla.
- Georges se encuentra magnífico con su nuevo traje, su mamá está desconsolada, al pequeño Georges le han cortado los preciosos cabellos rizados, le da la impresión que le han cambiado a su hijo.
- La hermana pequeña, Marie, no está triste, se ríe con toda el alma al ver a Georges con un aspecto tan gracioso. «No, no pareces en absoluto un general», le dice ella.
- La pobre mamá le encomienda al capellán: «Piense, Reverendo Padre, que el pobre no ha estado nunca lejos de su madre». Georges no dice nada, pero en el fondo está contento, abandona a su madre sin llorar demasiado.

L'ENTRÉE AU COLLÈGE

Vignettes par BERTALL. — Texte par un PAPA.



Mais le matin, quand il se lève, qu'il fait bien froid et que le maître dit d'une voix rude: «Ceux qui ne se laveront pas bien la figure seront en retenue».



A la récréation il arrive parfois des choses terribles. Les grands sont quelquefois très-méchants quand on ne veut pas faire leurs volontés.



Il pense à sa chère petite mère qui le débarrassait si bien et si tendrement au coin du feu le matin, avec de l'eau tiède, où elle mettait de l'eau de Cologne qui sentait si bon.



C'est alors qu'il se souvient combien sa petite sœur Marie était complaisante, et comme elle jouait au cheval avec lui, bien que cela ne lui plût pas beaucoup de faire le cheval.

- Pero por la mañana, cuando se levanta, hace mucho frío y el maestro dice con dura voz: «Los que no se laven bien la cara serán castigados».
- Entonces piensa en su querida mamaita que le lavaba tan bien y tan cariñosamente junto al fuego, con agua tibia, en la que ponía agua de colonia que olía tan bien.
- En el recreo suceden a veces cosas horribles. Los mayores son algunas veces muy malos cuando no se quiere hacer su voluntad.
- Entonces se acuerda de lo complaciente que era su hermanita Marie, y de cómo jugaba con él a cabalitos, a pesar de que no le gustaba mucho hacer de caballo.

L'ENTRÉE AU COLLÈGE

Vignettes par BERTALL — Texte par un PAPA



Et quand il est à l'étude et que le maître se promène ou lisant son journal d'un air grave et que tout le monde est obligé d'être bien tranquille à sa place, le nez sur son devoir, il se rappelle ses belles promenades aux Tuilleries avec sa vieille bonne Victoire et sa sœur Marie. Ah! comme on jouait dans ce temps-là!



Il se voit au temps on il dinait si bien chez sa maman avec le bon Médor.



Quand il est au réfectoire sur un banc de bois et si pressé qu'il ne peut pas choisir ses morceaux,



Le petit Georges est cependant plus heureux encore quand sa tante Julie lui apporte des gâteaux, mais il faut les manger si vite, si vite, on n'a pas le temps de savoir si c'est bon.

— Y cuando está en el estudio y el maestro se pasea con aspecto grave leyendo el periódico, y todo el mundo tiene que estar tranquilo en su sitio, con la nariz pegada a los deberes, entonces se acuerda de los maravillosos paseos por las Tullerías con el aya Victoire y su hermana Marie. ¡Ay, cómo jugábamos en aquellos tiempos!

— Cuando está en el comedor, sentado en un banco de madera y con tanta prisa que ni siquiera puede elegir los trozos.

Se vuelve a ver en la época en que cenaba estupidamente en casa de su madre con el bueno de Medor.

— Sin embargo, el pequeño Georges es aún más feliz cuando su tía Julie le trae pasteles, pero tiene que comérselos tan deprisa, tan deprisa, que no tiene tiempo de saber si están buenos.

L'ENTRÉE AU COLLÈGE

Vignettes par BERTALL. — Texte par un Père.



Et il faut rentrer à l'étude...



Il se rappelle que sa maman venait le border avec son dans son beau petit lit blanc, qu'elle lui donnait un bon baiser et lui chantait d'une voix bien tendre une jolie petite chanson pour l'endormir.



Quand Georges va se coucher, et que le maître dit : « Messieurs taisez-vous ! Celui qui dans cinq minutes ne dormira pas sera privé de dessert. »



Aussi quand Georges revoit sa mère, avec quel bonheur il se précipite dans ses bras ; il ne voudrait plus quitter ni son papa ni sa maman, mais il y sera forcé, car pour devenir un homme il faut travailler.

- Y hay que volver al estudio...
 - Cuando Georges va a acostarse y el maestro dice: «¡Señores, cállense! El que no esté durmiendo dentro de cinco minutos se quedará sin postre».
- Se acuerda de que su mamá venía a taparle con cuidado a su blanca cama, de que le daba un beso y le cantaba con suave voz una bonita cancioncilla para dormirle.
- Así, cuando Georges vuelve a ver a su madre, con qué alegría se precipita en sus brazos; no quisiera abandonar otra vez ni a su papá ni a su mamá, pero no tendrá más remedio, pues para hacerse un hombre hay que trabajar.

UN NUEVO ESPACIO EN LA PAGINA

Volvamos al soporte y a las ilustraciones conocidas por los lectores de la época. Fuertemente tentadas por el realismo en el relato de alcance científico (las ciencias dominantes eran la geografía y la historia natural) y en la novela (la novela más corriente era la de aventuras con orientación geográfica puesto que la novela histórica estaba en decadencia) las ilustraciones, cuando se trata de cuentos, conservan algunas características decorativas de la imaginería romántica y religiosa. Sin abusar, por otra parte, del género: el «Magasin» es más bien de orientación positivista y se inscribe en la tradición del siglo XIX calificada de científista. Grosso modo, tenemos dos tipos de imágenes dominantes: el «cuadro realista», inscrito en un rectángulo con bordes nítidos (algunas veces no dibujados), sin florituras, y compuesto según las reglas dictadas en el Renacimiento; la viñeta inspirada en la imaginería religiosa, con un marco sobrecargado, adornada con festones (que, por otra parte, volverán con fuerza a finales del siglo con el Art Nouveau). Dejemos de lado la viñeta decorativa, en decadencia en los años 1860, y sin gran incidencia sobre el relato, para observar que el cuadro realista, ya tentado desde hace mucho tiempo por el cuadro de costumbres —especie de fragmento narrativo autónomo— pone de manifiesto en la segunda mitad del siglo XIX las veleidades narrativas que hacen que la ilustración sea cada vez más difícilmente aislable del contexto de producción, es decir, del relato que está en el origen de su concepción. El relato ilustrado prolonga evidentemente esta tentación. En el ejemplo elegido resaltan varios rasgos que van en este sentido.

Primero la ausencia de marco: el dibujo no está netamente separado del espacio de la página, flota en una especie de vacío gráfico que le permite al mismo tiempo escapar de las constricciones de la figuración pictórica (el marco del cuadro) y del entorno festoneado de la imagen mitológica. Aunque el texto y el trazo vertical constituyen fronteras secretas se entrecruzan sin esfuerzo transiciones más suaves, las que marcarán una corriente del relato ilustrado francés (Pinchon). Es cierto que la viñeta de la historieta se mantendrá durante mucho tiempo fiel al marco (curiosamente menos en Francia que en E.E.U.U. como lo ilustran Pinchon, Saint-Ogan, Pellos) pero la materia dibujada tiene tendencia a disolverse en el blanco de la página en lugar de descansar sobre el contorno dibujado de la viñeta. Con más reticencias, la ilustración clásica trabaja en la misma dirección, ayudada por el dibujo científico que tiende a destacar netamente el objetivo sobre fondo borroso. De esta forma la narración y el proyecto didáctico concurren por caminos diferentes para liberar la imagen libresca de los

imperativos del cuadro y de la estampa original. Añadamos que los dibujantes, cada vez más dominados por los imperativos de la rapidez en la producción industrial, sin duda no se oponen a retocar menos sus dibujos.

Segundo rasgo que contribuye a formar el carácter específico de la viñeta con finalidad narrativa: recurso masivo al plan de conjunto y a los personajes. En efecto en la ilustración propiamente dicha la parte de los paisajes, con o sin personajes, es importante. Cuando hay personajes están generalmente situados en un contexto dibujado con cuidado para reforzar el carácter fotográfico supuestamente realista (por otra parte las ilustraciones de relatos de exploración adaptan a menudo, más o menos libremente, auténticas fotografías). Sin poder convertir, por el momento, esta observación en una regla, se nota que el tamaño de los personajes aumenta con la intensidad narrativa de la imagen. Sin embargo, en la ilustración estándar es raro que los personajes sean representados de pie y en acción: las imágenes ocupadas totalmente por uno o varios personajes son generalmente poses. Cuando un personaje entero ocupa la imagen en relación con un momento fuerte del relato, ya estamos cerca de la viñeta de la historieta. En cuanto a los planos más cortos (Primer Plano o Plano Americano en términos cinematográficos) no han hecho aún su aparición. Si hay un rostro tiene valor etnológico y no narrativo.

Las dieciséis viñetas de «La Entrada al Colegio» responden todas a estas características accidentales en la ilustración estándar. Se ven uno o varios personajes en situación, de pie ocupando la totalidad de la imagen. Tímidamente, en dos ocasiones (viñetas 11 y 15), los personajes son presentados en plano corto, como si uno de los códigos que la dinámica de la imagen va a forjar actuara ya en sordina. Es el momento de analizar la génesis de los códigos y en particular del de la escala de los planos.

Para completar estas rápidas observaciones se advertirá que el decorado se reduce a los objetos esenciales, funcionales con respecto a la acción. Ya no hay la menor huella de las complacencias pictóricas y decorativas de la ilustración estándar en el paisaje, tema muy cómodo puesto que permite reconciliar las exigencias estéticas y documentales que regentan conjuntamente la imagen en esta época. Lo narrativo aparece ya como un aguafiestas. No es más que el principio.

Personajes de pie y en acción, objetos funcionales, decorado en el mejor de los casos sólo esbozado, límites de la viñeta inseguros, clarificación de la imagen narrativa en el seno del relato: salvo sutiles diferencias, estamos ya en la segunda

generación del relato ilustrado francés, representado en mi opinión por J. P. Pinchon. Otras características más interesantes, puesto que son testimonio de los titubeos en la génesis de un medio de expresión, deben ser igualmente tenidas en cuenta.

LA HISTORIA DESCUBRE EL TIEMPO

De dieciséis viñetas, doce toman parte en la continuidad cronológica. Las otras cuatro (n.º 6, 8, 11, 15), tienen estatus narrativo de «vuelta atrás», pero también estatus objetivo de imágenes de recuerdo. Hoy, que el cine y el cómic han trivializado esta capacidad de la imagen de ser conjugada en el pasado y de hacer figurar de la misma forma el universo interior y el campo visual, ya no prestamos atención a estos detalles. De todas formas hay que poner de manifiesto que son testimonio, en el contexto de la época, de relativa innovación.

La imagen figural aislada está al mismo tiempo en el presente y en el pasado. En el presente, puesto que es contemporánea del que la mira; en el pasado, puesto que se refiere, cuando describe acontecimientos, a algo del pasado. Incluso la imagen llamada «intemporal» (paisaje natural, por ejemplo) es testimonio en mayor o menor medida de esta ambigüedad. La imagen aislada (salvo efecto de montaje que supone la fusión de muchas imágenes distintas) no puede asociar el presente y el pasado. De igual modo, la imagen figural aislada es al mismo tiempo objetiva (puede ser identificada en función de la experiencia de la visión) y subjetiva (es interiorizada, apropiada por el espectador), pero no puede pasar de un estado a otro.

La literatura que se desarrolla en el tiempo y que utiliza un material significativo arbitrario, no tiene ninguna dificultad para pasar, en el curso de un relato, del presente al pasado (de lo vivido al recuerdo) o de lo objetivo a lo subjetivo (de la descripción a la evocación). Desde el momento en que la imagen se pone al servicio de la literatura, documental o de ficción, será inducida a ilustrar momentos narrativos que pueden estar, tanto en el presente como en el pasado (incluso en el futuro), objetivos o subjetivos. La ilustración estándar, puesto que está aislada, no tiene ninguna dificultad para dejarse guiar, ya que no debe expresar con sus propios medios en qué registro está: el contexto literario le provee de índices de posición.

El relato ilustrado, por su parte, por medio del relato literario y de la ilustración estándar sin demasiado esfuerzo se vuelve capaz de hacerse cargo del

doble vaivén que caracteriza al relato: presente-pasado (o viceversa), objetivo-subjetivo (o viceversa). Sólo falta dar un paso, que se dará mucho más tarde, y en gran medida gracias al refuerzo americano: permitir que la imagen prescindiera del texto e inventarse los propios índices de ruptura temporal, o el paso de lo real a lo mental. La historieta en su período histórico ha resuelto el problema ampliamente. Citemos dos ejemplos evidentes y alejados entre sí, uno del dominio francés, otro del dominio americano: J. P. Pinchon (*Bécassine*, 1905), Windsor McKay (*Little Nemo*, 1905).

Sólo queda el encadenamiento de las viñetas. En el se ve que la solución que parece haber sido aceptada unánimemente (evidencias del código a posteriori) ha sido objeto de dudas y titubeos.

Hoy nos parece evidente que las viñetas de la historieta se sucedan de izquierda a derecha y de arriba a abajo. Sabemos que otras disposiciones son posibles (derecha-izquierda, utilizada por los árabes; el antiguo bustrófedon; disposición vertical prevaleciendo sobre la horizontal) pero se considera que nuestra forma de escribir llevaba inexorablemente al camino que se ha emprendido. De la misma manera la disposición árabe de derecha a izquierda, conforme a la dirección de la escritura apoya esta hipótesis. Sin ponerla en duda, se puede, de todas formas, observar que la historieta en su fase prehistórica, a pesar de las constricciones de libro, por lo menos dudó, puesto que las viñetas de *La Entrada al Colegio* privilegiaron lo vertical sobre lo horizontal, respetando, en las columnas, la dirección izquierda-derecha.

Se nos puede reprochar que no se trata de una verdadera historieta y que la corrección era previsible. Sin duda. El interés de estas dieciséis viñetas está en que confirman, gracias a los cuatro rasgos seleccionados —la autonomía con respecto al marco, la toma de posición en la puesta en escena de los personajes, la introducción de la «conjugación», la disposición secuencial— que la historieta francesa (y sin duda la europea) se ha construido bajo la doble tutela del libro y del cuadro. El interregno de la ilustración estándar favoreció el trabajo de reconstrucción de la imagen clásica que el cine y el periodismo americano conducían, por su parte, en la gran aventura narrativa del siglo XX.

NOTAS

1. Muchos ilustradores, dibujantes y caricaturistas han realizado una historieta. Citemos, entre los primeros, Gustave Doré (*Historia Pintoresca de la Santa Rusia*, 1854).
2. Guy Gauthier, «Des images en plus» - *Hors Cadre* - 2 (Printemps 1984) «Image et texte - Le récit sous le récit» - *Langages* n.º 75 (sept. 84) - «Image et récit». *Fábula* 4, 1984.



LA EXPRESION GRAFICA DE LA PALABRA

Por A. CHANTE

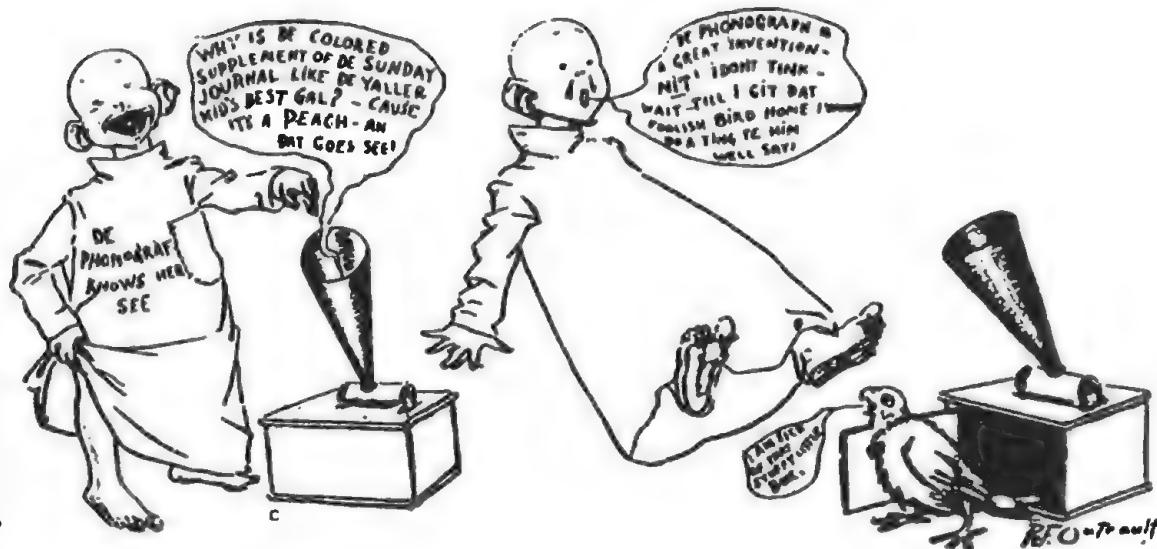
INTRODUCCION

La mayor parte de las obras consagradas a la historia de comics confunden la fecha de nacimiento del bocadillo con la de la historieta, proponiendo el año 1896 con *The Yellow Kid* de Outcault y 1897 con *Katzenjammer Kids* de Dirks.

De esta forma olvidan que el bocadillo no es en absoluto un elemento necesario para el cómic:

- Príncipe Valiente, mezcla comentario y diálogo en una especie de texto de cartuchos, en el ángulo de las viñetas, procedimiento utilizado aún por Gillon en *Jérémie*.
- *Harzack*, de Moebius, de igual manera que *La linterna mágica* de Crepax, ha mostrado la posibilidad de existencia del cómic mudo.

Outcault: «The Yellow Kid»
El globo identificado con el origen del cómic.



- Una moda inspirada en la literatura ha hecho resurgir la vieja técnica del texto bajo la imagen, sin que se deje de hablar de cómic (Paringaux y Loustal en *A suivre*, Rodolphe y Eberoni en *Metal Hurlant*, por ejemplo).

Sin embargo, el bocadillo sigue siendo un elemento esencial del cómic, una creación original que quizá no ha revelado aún todas sus riquezas potenciales.

Así pues, en este artículo intentaré proponer vías de investigación (o al menos sistematizarlas) no sólo para los críticos sino también para los propios dibujantes.

LA FORMA DE LOS BOCADILLOS

En un principio, en los comics americanos de antes de 1900, el bocadillo tenía una forma más o menos rectangular, con ángulos claramente redondeados y lados irregulares¹. Aprovechando las dos tendencias, el rectángulo y lo redondeado, se ha evolucionado hacia estilos totalmente distintos: el «globo» rectangular (digamos la filacteria para evitar la conjunción de estos dos términos opuestos) y el globo ovalado, que se subdivide en globo regular (el óvalo perfecto) y el globo formado por una sucesión de arcos de círculo que determinan una especie de nube cuando son todos cóncavos, o de forma más original cuando lo cóncavo alterna con lo convexo.

La Forma como marca de escuela

La elección entre el ovalado y el rectangular parece ante todo una elección que nació de la oposición de estilos entre el periódico *Spirou* (escuela de Marcinelle) y el periódico *Tintín* (escuela de Bruselas).

La escuela de Bruselas optó por el rectángulo, decorándolo cada autor con un pequeño signo distintivo.

Hergé ha elegido como estilo definitivo (el que emplea cuando rehace sus comics de antes de la guerra) un ángulo ligeramente recortado. En Jacobs, el trazo, y sobre todo el trazo vertical, es ligeramente irregular, también. En Bob de Moor, los ángulos son ligeramente redondeados (*Sr. Barelli*) o bien rectos (*Cori*).

Jacques Martin por su parte, ha dudado mucho, ya que en Lefranc y en Alix los ángulos son redondeados hasta 1952, recortados, tipo Hergé, de 1955 a



Hergé. El bocadillo rectangular.

1960 y rectos desde 1962. Marca distintiva del periódico en los años 50, el rectángulo parece haber sido impuesto a muchos autores que después lo abandonan, como Tibet, Macherot, Cuvelier, Craenhals, Weinberg. Este último dudó y los dos tipos coexisten, a veces, en el mismo álbum (*El dueño del sol y El muro del silencio*).

La generación siguiente, Graton, Reding, Aidans, utilizó desde el principio el bocadillo ovalado. Este, que se hace preeminente en los años 60 en el mundo del cómic, ha sido impuesto por la escuela de Marcinelle, Franquin, Tillieux, Will, Morris, Roba.

La moda de la línea clara ha sido testigo de la vuelta llena de fuerza del rectángulo. Swarte Floc'h, Benoit, Cappi, Goffin, Dumas... han retomado naturalmente este elemento estático esencial de la escuela de Bruselas. Después ha sido incluso adoptado por otros estilos, en los que la necesidad es menos evidente, en particular en el periódico *Vecu*. Probablemente bajo la influencia de su guionista Martin, Juillard utiliza los rectángulos en *Arno* mientras que utiliza habitualmente el ovalado en *Las siete vidas del gavián*. Rectángulos también en *Recuerdos de la casa Le Quéant*, de Bardet y Jusseaume, en *El viento de los dioses*, de Gothias y Adamov y en *La hija de los Iberos*, de Durand y Boilet (con ángulos redondeados).

¿Por qué se elige una u otra forma? Parece que en un principio ha habido una adecuación entre el estilo gráfico y las intenciones del autor: los bocadillos ovalados se adaptaban perfectamente al dibujo redondo y dinámico de un Franquin o de un Uderzo, los rectángulos correspondían al estilo más preciso, más medido y también más estático de un Jacobs o de un Martin. El abandono del rectángulo por Tibet o Macherot es desde este punto de vista sintomático: estaba visiblemente mal adaptado a su grafismo demasiado redondo.

También se ha observado que un rectángulo permite insertar un máximo de texto ², ventaja decisiva para Martin, por ejemplo. Sin embargo, los héroes de Charlier, tan charlatanes como los de Martin, tienen bocadillos ovalados. Es cierto que siempre es posible «hacer trampas», pegando el globo en el borde de la viñeta, hasta el punto de mezclar los dos límites, y transformar el óvalo en casi rectángulo. Por el contrario, el óvalo deja espacios blancos que airean el dibujo. Dinámico y aireado, es así elegido por los autores realistas Giraud, Hermann o Vance. La decadencia de la palabra en beneficio de la imagen de los años 70 no podía sino mantener esta elección. Por oposición al nuevo deseo de *Circus* o de *Vecu* de presentar comics que más que verse se leen, lo que no puede sino traer la vuelta del rectángulo.



Juillard: «Las 7 vidas del gavián».



Juillard: «Arno».

El mismo autor adapta la forma de los bocadillos en función del estilo, la ambientación y el contenido de la historia que quiere contar.

Los óvalos segmentados no forman una escuela propiamente dicha pero pueden servir para definir un estilo. Como Tardi, con sus formas convexocóncavas, de las que se ha podido pensar que correspondían al estilo 1900 marco de las aventuras de Adèle Blanc Sec, pero que él también utiliza en sus relatos contemporáneos.

Septimus, satisfecho por hallarse ante un auditorio de excepción, comienza su relato con una voz de extrañas entonaciones...

Retrocedamos hasta 1920... Por aquellos tiempos, y adelantándome a todos los sabios de la época, había yo elaborado una hipótesis a la que puedo calificar -dejando aparte la falsa modestia- de genial: una teoría acerca del funcionamiento del cerebro humano. Como usted sabe, esa viscera está constituida por millones de células llamadas neuronas, las cuales se agrupan en centros nerviosos. Estos aseguran el funcionamiento de la vista, el oído, la palabra, los movimientos, etc... Esos centros reciben y emiten señales eléctricas. Así, por ejemplo, si usted se quema, la sensación de quemadura es transmitida de la epidermis al cerebro en forma de corriente eléctrica que será convertida por el centro nervioso correspondiente en sensación dolorosa. ¡Exactamente igual que el teléfono, que transforma la voz en impulsos eléctricos, los transporta a través del cable y luego los reconvierte a su forma original!



Jacobs: «La Marca Amarilla».

El globo en segundo plano respecto al personaje.

La Forma como Significante

Existen frecuentemente, a nivel del gag, variaciones de formas evocadoras: la cólera eriza los contornos con entrantes y salientes, el frío los hace temblar; las «frías» intenciones se visualizan como estalactitas (Greg en *Achille Talon*), una palabra amenazadora como un yunque (Cheret en *Dominio*), un discurso obsesivo como unas florecillas (Uderzo en *Asterix*). Pero son raros los autores que aceptan cambiar sus costumbres para expresar más acertadamente la psicología de sus personajes. Es el caso de Caza que en *Overground* utiliza bocadillos redondeados para los miembros de la comunidad que aman la naturaleza y la paz, y globos rectangulares para Miquelon y su mujer, productos de una civilización de cemento y de ángulo recto.

EL SITIO DEL BOCADILLO

Dado que el bocadillo ha permitido al texto su integración en la imagen, es normal que se afirme que el bocadillo está *en* la imagen. Lo que es cierto si se considera la plancha como una simple superficie de papel. Pero también es ilusión de espacio. De espacios, habría que decir, puesto que Jacqueline Saouter-Caya³ ha distinguido el espacio metafórico (el dibujo), al espacio objetivo, formado por el plano neutro de los «blancos intericónicos», y el espacio onomatopéico ordenados por ella de un segundo a un primer plano.

El bocadillo en el espacio del cómic

De hecho no hay reglas. A veces el bocadillo parece pegado a la plancha y cabalga sobre el borde de las viñetas. Estaría por lo tanto adelantado con respecto al espacio objetivo. En otros casos, forma parte de este espacio puesto que se ajusta de forma natural al espacio intericónico, e incluso se encuentra perfectamente integrado en el espacio (¿el volumen?) metafórico, situándose en segundo plano, tras la cabeza de los locutores.

Para terminar un caso extremo, algunos autores juegan con la naturaleza del bocadillo y lo transforman en un objeto visible y palpable, que puede voluntariamente echarse a volar, derrumbarse, desinflarse o pintarse. La Serie «*El hombre de las filacterias*», de Gennaux en el periódico *Spirou* es un ejemplo maravilloso que merecería una publicación.



Ted Benoit: «La Ciudad Luz».
La «línea clara» y la herencia de los bocadillos rectangulares.

Cada autor puede pues elegir el espacio que le conviene, lo raro es cuando el mismo autor cambia de elección de una casilla a otra sin ton ni son, como Nic y Cauvin en *El cinturón del gran frío*.

El bocadillo en la superficie

A nivel de la superficie del papel, el bocadillo está en la imagen. Pero *en* no significa *en medio de*. Una tenaz tradición, que viene probablemente de los tiempos en los que el texto estaba fuera de la imagen, se empeña en que los textos estén marginados, situados sobre los bordes, generalmente superiores. ¿Por qué en lo alto si los textos estaban bajo la imagen? Quizá para establecer prioridad cuando había evidencia, y para forzar la mirada a volver sobre lo que había vislumbrado, en vez de olvidar lo que puede ser considerado inútil. Los bocadillos pueden estar pegados en el borde de la viñeta. Lo que es frecuente en los bocadillos llamados ovalados; lo que también ocurría con las primeras filacterias rectangulares de Hergé, que después integró en el dibujo, aunque no deja más que dos milímetros de separación entre el borde de la viñeta y el borde de la filacteria.

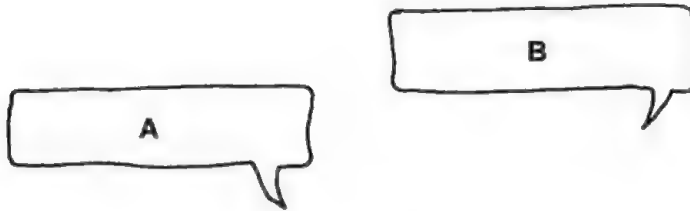
La acumulación de bocadillos hacia lo alto, disimulando a veces todo el decorado, provoca una especie de reencuadre. ¿No se ha dicho que el plano americano en cómic estaba destinado a despejar el espacio sobre los personajes para situar allí los diálogos, el plano medio («en pie») siendo más utilizado para la acción? ⁴

Cuando tal sistema es respetado, los bocadillos situados en el medio de las viñetas (generalmente planos de conjunto) reciben un impacto excepcional. Así cuando el avión de Tintín cae hacia el suelo en *Los puros del Faraón*, o cuando el cohete llega a la vista de la luna en *Hemos andado sobre la luna*. Si la viñeta es estrecha y alargada, los bocadillos situados en el centro pueden servir también para separar dos planos, y crear dos viñetas sin sobrecargar la plancha, como en *La Cripta* de Chaillet y Martín, p. 42 V 7, con los policías en lo alto y los héroes abajo.

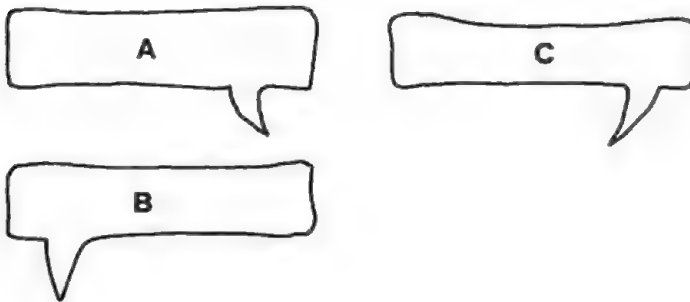
El sentido de la lectura

Es menos evidente de lo que se ha dicho. Sin duda alguna es de izquierda a derecha y de arriba a abajo. Pero jamás se precisa si la lateralidad prevalece sobre la verticalidad o al contrario.

¿En qué orden se debe leer?



¿Primero A porque está a la izquierda, o B porque está en lo alto? Sólo un estudio cuantificado puede resolver el problema. Simplemente constatamos que la lateralidad parece prevalecer a menudo al menos cuando el borde superior de A está por encima del borde inferior de B. El mismo problema se plantea con tres bocadillos dispuestos en este orden:



Bocadillos encabalgados

Este problema es frecuentemente evitado superponiendo los bocadillos según el orden de lectura. Para algunos autores, como en un libro, el texto de encima es el primero. Para otros, en particular para Hergé y Franquin, es a la inversa: el primer texto está debajo, como si se tratara de una hoja tirada a una papelería por una mecanógrafa. No obstante, la mayoría de los autores, sin razón en nuestra opinión, no dan ninguna importancia a este hecho y hacen coincidir los dos sistemas:

Así Tillieux (*Quilates a granel*, p. 1 arriba, p. 21 y p. 29, abajo, p. 24 y 28), Will (*Metamorfosis* b 1 arriba, p. 25 V 7 y abajo, p. 37 V 7), Pleyers (*La*



La forma del bocadillo sugiriendo la cólera del personaje.

Catedral, b 1 abajo, p. 25 V 3 y V 5, abajo, p. 37 V 8). Lo que resulta incómodo cuando se produce en una misma viñeta como en *Quilates a granel*, en que b 2 está al mismo tiempo sobre b 1 y sobre b 3, en *El Fantasma de Wa Kee*, de Blanc Dumont. Podríamos imaginar que esta dispersión intenta traducir la profundidad de campo, ya que los personajes situados en último plano tienen los bocadillos debajo.

Esto no es así, ya que en otra viñeta, al contrario, el personaje situado al fondo emite el bocadillo situado encima, y el de primer plano el que está abajo. Hay distorsiones lamentables, y el evitarlas esconde quizás posibilidades para hacer los comics más legibles y más eficaces.

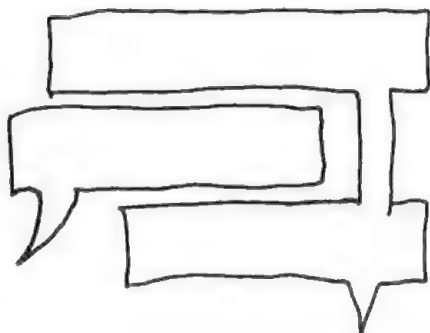
Las posiciones recíprocas y el espacio interpersonal

El bocadillo puede expresar, únicamente con su posición, la naturaleza de las relaciones entre dos individuos. No se trata de una actividad sistemática. Pero de vez en cuando se encuentran ejemplos que funcionan bien, tan bien que apeete encontrarlos más a menudo.

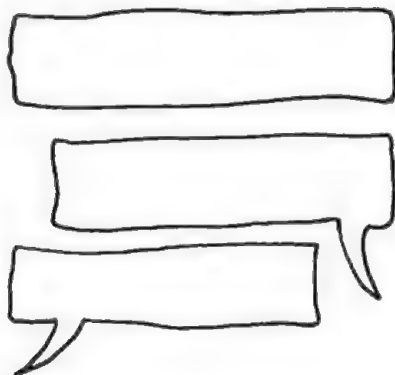
Así en las obras de Jacques Martin, se pueden encontrar filacterias juntas, de tamaño casi igual, o una debajo de la otra. La elección parece a menudo signifiicante: uno junto a otro los bocadillos dan una impresión de equilibrio, de igualdad entre los dos personajes emisores, mientras que la superposición lleva consigo una impresión de dependencia, de inferioridad. Así en la página 3 (plancha 1) de *La Catedral* (serie Jhen, dibujo de Pleyers) los dos personajes que galopan uno al lado del otro tienen bocadillos paralelos, mientras que cuando hablan con los guardas del castillo que les dominan, los bocadillos se sitúan en un plano vertical.

El encabalgamiento de los bocadillos puede expresar también una jerarquía: el que domina, quien se impone al otro, debería dominar con su bocadillo al del otro, reduciendo, recortando así su superficie. Este fenómeno puede producirse cuando el bocadillo imbrica no otro bocadillo sino su apéndice. Un buen ejemplo de este caso se encuentra en *La Cripta* (J. Martin, Chailet), p. 26 V 5.

La superposición no se debe a una necesidad de organización del espacio, ya que p. 23 V 3, un apéndice se deslizaba por un «pasillo» de 4 mm. entre el segundo bocadillo y el borde de la viñeta sobre 4,2 cm. Por otra parte bastaba con desplazar b 2 hacia la izquierda y b 3 hacia la derecha para obtener un clásico:



Por lo tanto el corte parece deseado. Como lo indica el texto, los dos hombres se oponen. Se corta el texto del adversario, se le hace frente tanto a nivel del diálogo como del dibujo. Sin duda se puede pensar, observando dos raspaduras, que no se trata más que de la reparación de un error, los bloques estando previstos así:



La cosa no está clara, y de todas formas, como lo dice Caza «ocurre que nuestro subconsciente nos empuja a cometer un error pensando ya en la corrección».

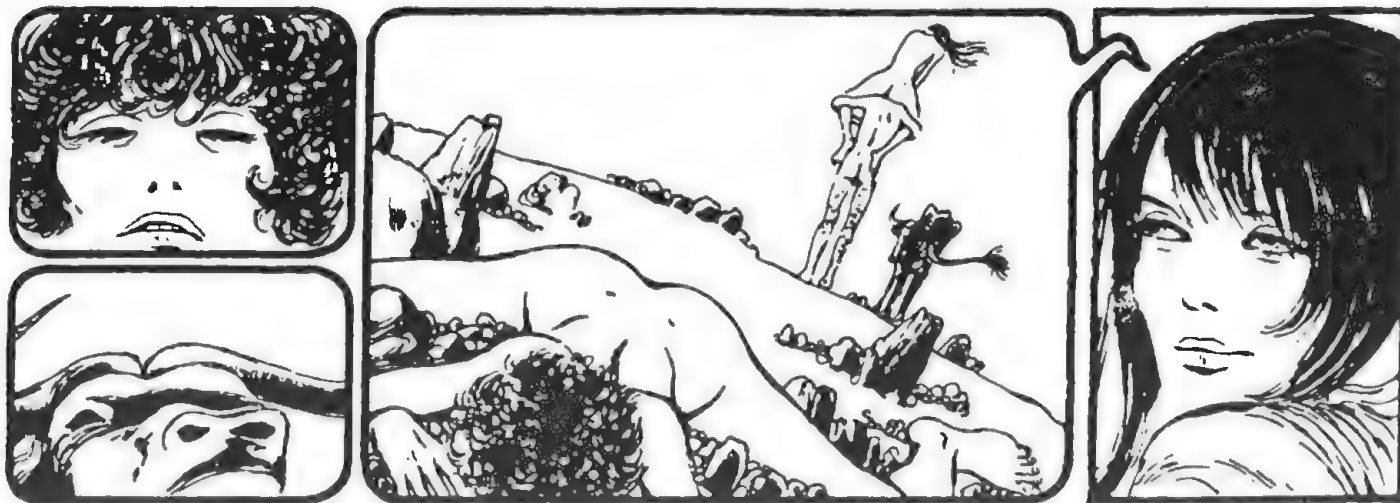
EL CONTENIDO DEL BOCADILLO

Es ya algo evidente que el bocadillo no contiene sólo palabras de la misma forma que no contiene todas las palabras. Sólo señalaré para recordarlo que el grito, incluso cuando se presenta bajo la forma de una frase, puede situarse fuera del bocadillo.

- Que el bocadillo puede expresar una indicación escénica con un vacío, con puntos suspensivos, o más frecuentemente con puntos de exclamación o de interrogación aislados.
- Que el bocadillo puede expresar el pensamiento (por medio del famoso apéndice de «bocadillos») pero que también muchas palabras están

Tardi y el bocadillo convexo-cóncavo.





Crepax: «Bianca».
El bocadillo llega a convertirse en viñeta.

destinadas al lector y no a otro personaje. Esto explica que el tiempo del diálogo y el tiempo de la acción, separados en la realidad, van juntos en el cómic. Son testimonio de ello los comics de super-héroes, en que cada uno declama largas peroratas en el tiempo de una trayectoria fulgurante. El cómic franco-belga, menos ampuloso, no deja por ello de presentar ejemplos idénticos como ese Lefranc corriendo violentamente bajo las balas y comentando la situación.

Dirigido al lector, el bocadillo puede contener pequeños ideogramas (espirales, estrellas, relámpagos, calaveras, cañones...) comprensibles pero impronunciables. Aún más, puede contener un dibujo que representa una escena ya contada y convertirse, como en Crepax, en una viñeta entera no distinguiéndose de las otras más que por los ángulos redondeados.

El rotulado representa un dominio de estudio muy amplio: letras mecánicas o manuales, mayúsculas o minúsculas, románicas o itálicas, variaciones en el cuerpo, en el espesor y en el tono de los caracteres, flexibilidad de la grafía o tamaño de los trazos, tentativas de asociar grafismos diferentes en una misma plancha, constituyen posibilidades demasiado ricas para ser tratadas en el marco limitado que nos es otorgado. Por lo tanto reservamos este capítulo para un artículo posterior.



Fradera-Das Pastoras: «Fuera de casillas», en *Zona 84* núm. 5. Los ideogramas dentro del bocadillo.

EL TAMAÑO DEL BOCADILLO

Se ha observado que «la superficie de las filacterias no es proporcional al volumen considerado como aprehensible por los diversos protagonistas». Así el tímido, el indeciso no utilizará más que una parte de su bocadillo.

Se pueden observar variaciones más sutiles que parecen insignificantes. Así en *La gran amenaza*, p. 25 V 12, la filacteria de Lefranc contiene 37 intervalos tipográficos en 2,4 cm. de largo, la de Borg sólo 31 en 2,8 cm. A pesar de tener una verborrea menos abundante, Borg logra con esta artimaña la superioridad sobre Lefranc, cuyo texto aparece recortado, superioridad expresada igualmente por la posición alta en la viñeta.

De la misma manera en la p. 41 V 7, se encuentran 207 signos o intervalos tipográficos en 7 cm. (3,5 cm. por 2 cm.) es decir 30 signos/cm². En la página 49 V 1 hay 38 signos en 3,5 cm² (4,4 por 0,8), es decir 5 signos/cm². En realidad un dibujante como J. Martin «piensa su bocadillo». Queremos decir con esto que prevé ya en el borrador la dimensión y el sitio. El bocadillo es un elemento del dibujo que interviene en la confección de la página y en el encuadramiento. Si bien es poco probable que el autor pase el tiempo contando las palabras o los signos que va a atribuir a sus personajes, es seguro que toma en consideración la superficie de los bocadillos que va a realizar a fin de insertarlos lo mejor posible en el dibujo. Así en la p. 24 V 5, los dos bocadillos tienen la misma altura aunque el de Lefranc comprende tres líneas y el de Renard 5 líneas. Hay por lo tanto una preocupación de equilibrio del dibujo, de servirse del límite inferior de los bocadillos para realizar un reencuadramiento del dibujo. ¿Pero esta preocupación estética de equilibrio no provoca en el lector una sensación del equilibrio entre los personajes, entre los dos interlocutores?

En otro trabajo hemos intentado sistematizar el estudio de la superficie de los bocadillos. Pensamos haber demostrado que al menos en ciertos comics, la relación entre la superficie «de palabra» emitida y el número de aparición del locutor expresa una jerarquía institucional ⁵.

CONCLUSION

El bocadillo sobrepasa ampliamente el papel de «envoltorio» de palabras al que muchos lo reducen.

Elemento gráfico facilita un montón de indicaciones que el lector graba, a veces de forma inconsciente, pero que siempre afinan la percepción del relato.

No es sólo «pseudo-sonoro» expresando el tono, la entonación, el volumen, sino que permite reconocer un estilo, o a un autor, precisar la profundidad de campo, encuadrar una imagen, definir la jerarquía global o la preeminencia momentánea de un personaje. Hay numerosas virtualidades, pocas veces aprovechadas en su totalidad, vías de investigación para acceder más frecuentemente a esa riqueza y a esa habilidad, marcas de los grandes dibujantes maestros de su arte.

NOTAS

1. Cf. «L'Espace sonore dans la B.D.» de Pierre Pascal y François Pierre *B.D. Bulle* n.º 8, 1981. Sobre los orígenes ver también Didier Lefort, «L'apparition de la bulle dans la B.D. française», *Bedesup* n.º 26, pp. 31-35 y «Les premières bulles en France». *Le collectionneur de bandes dessinées* n.º 46, pp. 12-19.
2. L'espace sonore... op. cit., p. VI.
3. C. Saouter-Caya, «Propos syntaxique du langage sonore de la bande dessinée». *La Nouvelle Barre du Jour* n.º 110-111, p. 19-29.
4. J.B. Renard: *Clefs pour la bande dessinée*, Seghers, 1978, p. 163.
5. Cf. nuestro artículo L'expression du pouvoir dans La Grande Menace: essai d'étude quantitative, in *A la rencontre de Jacques Martin*, Bedesup, 1985.
Cf. también nuestra tesis *Images de l'armée dans la bande dessinée pour enfants et adolescents: recherches épistémologiques*, Montpellier, 1982, pp. 220-232.



UN PUNTO PRIVILEGIADO ENTRE FIGURACION Y NARRACION. EL OJO COMO CONSTANTE FIGURATIVA EN EL COMIC

Por Antonio ALTARRIBA

Cuando en 1967 los miembros de la SOCERLID proponían para una ocasión tan señalada como la del ingreso del cómic en el Museo de las Artes Decorativas de París un catálogo con el título *Bandes dessinées et figuration narrative*, no sólo conseguían un hito en la promoción y reconocimiento cultural de este medio sino que también con la utilización de los términos «figuración narrativa» planteaban ya una consideración de las particularidades expresivas del mismo que —a mi modo de entender— no está zanjada todavía. Resulta difícil determinar hoy —por lo menos yo carezco de la información suficiente— a qué criterios respondía la acuñación de «figuración narrativa» como denominación aplicable a la «bande dessinée». Corrían entonces tiempos en los que el cómic parecía necesitar un maquillaje que le hiciera presentable ante una sociedad que lo había denigrado o, cuando menos, subestimado. En este sentido «figuración narrativa» podría ponerse muy bien en relación con otros términos como «literatura dibujada» o «literatura de expresión gráfica» empleados también en este período para denominar el cómic. ¿Hasta qué punto estas fórmulas encerraban una reflexión rigurosa sobre los ingredientes constitutivos del medio o pretendían simplemente barnizar o sustituir otros términos más desprestigiados...? En cualquier caso, todas estas denominaciones alternativas de la «b. d.» tienen como puntos en común, en primer lugar, la adhesión al campo semántico de la cultura oficial y también la alusión a esos dos ingredientes tenidos generalmente como básicos del cómic que son lo literario y lo gráfico.

Por otra parte y dejando de lado la cuestión del porcentaje de coartada cultural que contenían estos términos, lo cierto es que de todos ellos el de «figuración narrativa» ha tenido mayor arraigo que los otros. No sólo ha pervivido como término alternativo y/o explicativo del cómic en algunos estudios sobre el medio, sino que también pone de manifiesto una consideración muy generalizada que sobre el mismo se tiene. Calificar el cómic como «figuración narrativa» supone de hecho considerar que los elementos de la *figuración* están supeditados a las tareas *narrativas*, algo así como si el grafismo debiera modifi-

carse o adaptarse a las funciones que el guión (lo literario) le dicta. En definitiva y a mi entender puede desprenderse de la utilización de esta fórmula no sólo el intento de obtener por contaminación el prestigio que se deriva de tan rimbombante denominación, sino la sumisión de la imagen (figuración) a las necesidades y determinismos del texto (narrativa). Esta consideración flota sobre el cómic e incluso, desde ciertos sectores de la crítica y de la opinión, le presiona y condiciona atribuyendo a los guiones las carencias y defectos de este medio en el momento actual. Desde este punto de vista el grafismo parece estar al servicio de la narración y, evidentemente, se entiende aquí por narración una intriga densa, bien articulada con una «buena» administración temporal tal y como se presenta en los modelos suministrados por el relato literario. De acuerdo con esto, la *figuración* no sería más que el punto de apoyo, el medio del que el cómic se sirve para hacer pasar la *narración*.

Pero —siempre a mi entender— acercarse a la historieta con tan acomodaticios planteamientos implica ignorar de hecho el papel condicionador del medio y semejante olvido no resulta permisible en una época como la actual que parece haber demostrado hasta qué punto el medio determina e incluso sustituye los fines o cómo el sistema de expresión se convierte de hecho en el único mensaje. De acuerdo con este principio de aplicación prácticamente generalizada, en el cómic debería reconocerse el papel condicionador de lo que aquí es medio —la figuración— y la consecuente supeditación de lo que, quizá en un principio, fue objetivo —la narración—. Por ello los términos aplicables en este caso debieran ser más bien los de «narración figurativa», puesto que —como puede comprobarse con un simple repaso de las creaciones existentes dentro de este campo— la *narración* resultante es el producto de las particularidades a las que la *figuración* la somete, pudiendo en muchos casos poner incluso en cuestión la aplicación del término «narración» a la obra resultante. A menudo, el «interés humano», que parece ser esencial para que exista relato, queda sustituido por un «interés estético» o el sometimiento a un hilo temporal de articulación lógica suplantado por un régimen de asociaciones y correspondencias formales que aproximan la obra más bien al registro de lo poético que al de lo estrictamente narrativo.

Desde este punto de vista, el mensaje que el cómic transmite depende de una figuración cuya *morfología* está hecha, claro está, de formas que, inevitablemente, tratan el referente con modificaciones resultantes de exageraciones deformantes, reducciones expresivas, manipulaciones y combinaciones imaginativas filtradas a través de las aquí más obligadas que en cualquier otro campo



marcas estilísticas. Por su parte la *sintaxis* dependerá en primer lugar de unas articulaciones internas derivadas de la inserción y distribución de dichas formas en el espacio de la presentación (viñeta) generando una dinámica de encuentros y enfrentamientos y, en segundo lugar, de unas articulaciones que podríamos llamar externas y que rigen una relación no siempre ni exclusivamente lógica (de causa a efecto) existente entre las viñetas.

- I.1. Caza: «Brouillard», en *Pilote* núm. 120.
El ojo como objeto.



Las particularidades de esta morfología y sintaxis del cómic ¹ sitúan —desde mi punto de vista— el tema de este coloquio no solamente en un punto fundamental de los estudios y enfoques actualmente existentes sobre el cómic, sino también en el centro neurálgico de donde este medio saca sus características específicas. En función de esto y de acuerdo con lo anteriormente expuesto, se deduce la impertinencia de los términos «figuración narrativa» aplicados al cómic, siendo la alternativa opuesta («narración figurativa»), aunque recoja con mayor fidelidad su funcionamiento real, igualmente discutible por la capacidad de la figuración de dinamitar la narración tal y como ésta se concibe tradicionalmente, es decir, desde lo literario.

Para comprobar la veracidad de estas dependencias y con el fin de seguir avanzando en esta línea, se podrían seguir y catalogar numerosas particularidades del llamado «relato» en el cómic. Desde evidentes sumisiones de la acción a la situación hasta peripecias claramente formales de personajes y objetos, servirían para suministrar esas características originales y diferenciadoras de la *narración* en el cómic. Podría dibujarse así un mapa de las funciones específicas asumidas por la particular forma de «transmitir» de este medio o establecer las interferencias y porcentajes existentes a diversos niveles entre el espacio de la representación y el tiempo de la narración propiamente dicha.

En un intento de seguir en esta dirección me propongo en el presente trabajo averiguar de qué manera se integra dentro del cómic lo que en un principio aparece como una constante cuya frecuencia resulta fácilmente comprobable a partir de un simple recorrido por la producción existente. Me refiero a los primeros planos de ojos y en general a la abundante presencia de elementos que podrían llamarse «oculares» dentro del cómic. De hecho, y aunque quizá no tenga excesivo interés para este estudio, creo conveniente adelantar que he sido llevado al mismo no desde la metodología y con el fin de corroborar un criterio establecido previamente, sino atraído por la frecuente aparición de estos elementos oculares y con el fin de precisar su función.

Que la abundancia de ojos y otras ópticas resulta cuando menos reveladora, puede deducirse de la proporción existente entre ocurrencias y la cantidad del corpus analizado. Aunque me resulte difícil establecer con precisión el número de las publicaciones periódicas consultadas al respecto —tampoco creo que ello tenga una importancia esencial para los objetivos perseguidos—, sí se ha procurado una diversificación de dicho corpus habiéndose consultado una cantidad desigual de números de aproximadamente diez títulos españoles y siete franceses. Conviene también señalar que se ha trabajado con material reciente





I.2. Codard-Ribera: «Le vagabond des limbes». El ojo como símbolo.

(publicado desde 1982 en adelante) aparecido en revistas representativas del mercado de ambos países, de diversos contenidos y tiradas. En cualquier caso, y como ya podrá deducirse por el número de títulos y el período consultado, la cantidad de revistas no es excesivamente abundante, algo más de 250 ejemplares, siendo los españoles unos 170. Aunque ya a partir de este primer recuento de material y publicaciones analizadas se comprueba una mayor aparición de primeros planos de ojos en algunos títulos (*Rambla* y *El Víbora* por los españoles y *A Suivre* por los franceses) no creo que de ello pueda deducirse ninguna conclusión pertinente. Tampoco me parece particularmente revelador para los fines de este trabajo el hecho de comprobar que algunos autores utilizan este recurso con mayor generosidad que otros —destacan Pons, Oduber-Vendrell, Mundet y Boada dentro del ámbito nacional y Crepax, Muñoz-Sampayo (fundamentalmente en sus series *El bar de Joe* y *Sudor sudaca*), Comès y Sokal dentro del internacional—. Como adelantábamos ya, el dato que en este caso *salta a la vista* es la frecuencia de aparición; en un corpus reducido como el mencionado he contabilizado 225 ocasiones en las que «lo ocular» adquiere protagonismo dentro de una viñeta.

Claro está que no todas estas apariciones son del mismo tipo, ni obedecen a los mismos objetivos. En un intento del primera clasificación pueden distinguirse los siguientes grupos.

I. ELEMENTOS OCULARES DENTRO DE LA FIGURACION

I.1. El ojo como objeto

El ojo o, mejor dicho, en estos casos concretos generalmente el globo ocular, puede aparecer dentro de la escenificación. Fuera de sus cuencas, arrancados de lo que es su contexto habitual, los ojos se convierten en objeto extraordinario. La esfera del ojo rodando, brotando del suelo o simplemente arrancada aporta ese componente insólito que la hace digna de ser plasmada y le concede impacto y protagonismo. Aquí el ojo, apartado, extraído del rostro humano puede ser utilizado como forma que evoluciona, sugiere, engaña. Puede también figurar formando parte del decorado, dando a la ambientación un tono surrealista o, cuando menos, sorprendente. En algunos casos el globo ocular, autónomo, se permite adquirir prácticamente el estatuto de personaje y hasta logra una cierta animación sirviéndose de tentáculos o de otros inverosímiles medios de locomoción.





I.3. Oses-Mina: «Opera bufa», en *Vibora* núm. 63.
El ojo que refleja.



II.1. Comes: «La Belette», en *Cimoc* núm. 41.
Al acecho.

Se han contabilizado 19 utilizaciones de globos oculares con semejantes características y con las mencionadas pretensiones de sorpresa escenificativa.

I.2. El ojo como símbolo

Como canal privilegiado de nuestra percepción, el ojo se ha cargado en nuestra civilización de un gran número de implicaciones y connotaciones culturales e incluso antropológicas que le hace susceptible de acceder en sus representaciones a significaciones de profundo arraigo. De todos es conocida la trasposición que comúnmente hacemos entre la percepción sensible y otra percepción más trascendente relacionada con valores intelectuales, espirituales o imaginativos. Empaquetado en un triángulo o inmerso en otro contexto de significaciones menos evidentes, el ojo, utilizado como elemento independiente del rostro, da muestras a menudo de esta predisposición al símbolo. De hecho, una buena parte de los ojos que se representan aislados de su entorno habitual (podrían incluirse algunos de los ejemplos aludidos en I.1) son susceptibles de interpretaciones simbólicas. En cualquier caso, se han detectado siete apariciones de ojos que, con posibilidades de interpretación más o menos evidentes, se integran en un conjunto y en un régimen de relaciones simbólicas. El globo ocular o el ojo aislado pero dibujado con párpados, llegan a superar en estos casos la mera yuxtaposición sorpresiva para acceder a un estatuto de símbolo.

Desde mi punto de vista habría que añadir en este apartado otras seis utilizaciones de ojos que, dibujándose sobre un fondo neutro y sin integrarse dentro de un rostro, se convierten en presencia un tanto fantasmal. Situados normalmente al fondo de la viñeta, estos ojos —suelen aparecer los dos— sugieren la presencia inevitable y vigilante, la obsesión, el remordimiento... Como podrá fácilmente deducirse, cumplen una función cuya proximidad con el símbolo hace que estos ejemplos sean perfectamente incluibles en este apartado.

I.3. El ojo que refleja

Situaremos dentro de este apartado toda una serie de utilizaciones que se encuentran a medio camino entre el ojo como «objeto» y el ojo como «expresión». Me refiero a los trece primeros planos de ojos repertoriados dentro del corpus que permiten ver reflejada en su retina la imagen que están contemplando o, en algunas ocasiones, la que les obsesiona. Los ojos pueden cumplir así una doble función: de *espejo* y de *expresión* (por los ojos podemos ver pero a través de la expresividad de los ojos; también podemos ser «vistos» en nuestros

sentimientos y sensaciones). En un principio, esta presentación de la mirada podría permitir recoger esta doble función pero, en general, la necesidad de *reflejar* impide la posibilidad de *expresar*. Es decir, que mientras la imagen dibujada en la retina resulta fácilmente identificable, no ocurre lo mismo con la expresión de quien mira, ambigua en la mayor parte de los ejemplos recogidos. Por lo tanto, aquí la función del ojo como «punto de vista» parece primar sobre la reacción provocada, por lo que se contempla. De la polaridad que se establece entre sujeto y objeto de la observación obtenemos la descripción precisa de este último, mientras que, en general, del primero tan sólo se nos proporciona la constancia de su presencia. Por ello, por este predominio de su valor como espejo (objeto), incluimos este apartado dentro del primer grupo de la clasificación.

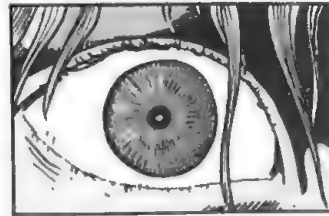


II. LO QUE LOS OJOS SIGNIFICAN

A pesar de que el grupo anterior de nuestra clasificación tiene la entidad y la frecuencia de aparición suficientes como para ser citado e interpretado, resulta evidente el predominio de un empleo de los ojos que podría considerarse más «funcional». Cuando la puesta en escena decide, por medio de un primer plano, centrar su atención en unos ojos, es normalmente con el fin de transcribir las sensaciones, sentimientos o propósitos que alberga el fuero interno del personaje al que pertenecen.

II.1. Al acecho

Aquí también, como en el apartado I.3, *ver predomina sobre sentir*. Los ojos, a través de un hueco, brillando en las sombras, con el rostro que les corresponde perdido en el misterio o en el camuflaje, sobre todo *ven*. Pero en los siete casos encontrados adscribibles a este apartado, el acecho suele ir cargado de tensión más o menos amenazadora contra el o lo contemplado, a veces sorpresa o también turbación provocada por el espectáculo observado. Por esta carga de contenido, porque aquí los ojos ya suelen «significar» inauguramos este segundo grupo de la clasificación con este apartado.



II.2. Makyo: «Grimion gant de cuir», en *Circus* núm. 82. Los desasosiegos de las víctimas.

II.2. Los desasosiegos de las víctimas

Miedo ante la amenaza, horror ante la muerte, angustia ante el sufrimiento o pánico ante el horrible espectáculo puede ser leído en 37 ocasiones dentro de nuestro corpus. Como puede comprobarse se trata de una de las ocurrencias más frecuentes en esta temática del ojo. Sufriendo el espectáculo, sin recursos ni defensas ante el amenazador-inquietante entorno, los propietarios de estos ojos se disponen más o menos aterrados a ser víctimas. Sujetos pasivos de la acción que tiene lugar, anclan a menudo su expresión de inquietud profunda valiéndose de otros recursos auxiliares. Perlan su entrecejo gotas de angustia o profieren exclamaciones desgarradas. Todo para hacer partícipe al lector de las más viscerales sensaciones.



II.3. Sampayo-Solano López: «Evaristo», en *Thriller* núm. 1. La tensión de los agresores.

II.3. La tensión de los agresores

Hasta los ojos se les ponen oblicuos por las malévolas intenciones. Esa punta de perversión, los turbios posos de algún arraigado propósito afloran en la mirada enarcando las cejas o afilando los párpados. Otras veces los pliegues del ceño, la crispación de las arrugas, la fina ranura en la que se ha convertido el ojo, se dejan de connotaciones malvadas y traducen simplemente la tensión que precede al salto, la firme presión ejercida sobre los resortes, la inquebrantable decisión. Son los ojos de quien se va a convertir en agresor, en sujeto particularmente activo-violento de la intriga. El equilibrio o la integridad del entorno pueden sentirse legítimamente amenazados.

Con toda facilidad puede deducirse que los veinte primeros planos de los ojos detectados en el corpus y adscribibles a este apartado se constituyen en el polo opuesto a los referidos en el apartado anterior (II.2). Agresores y agredidos, sujetos activos y sujetos pasivos ponen de manifiesto, una vez más, la relevancia dentro del cómic de los enfrentamientos. Enfrentamientos físicos surgidos como inevitable consecuencia de ese espacio que los elementos de la figuración deben compartir y que les condena al choque, al encuentro más o menos violento.

II.4. Unas gotas de tristeza

Los arcos de las cejas y las curvas de los párpados se escurren hacia abajo en un intento de señalar una decepción profunda, una tristeza un tanto acuosa. Por escurrir, suelen escurrir hasta las lágrimas para que el dolor sea más evidente.

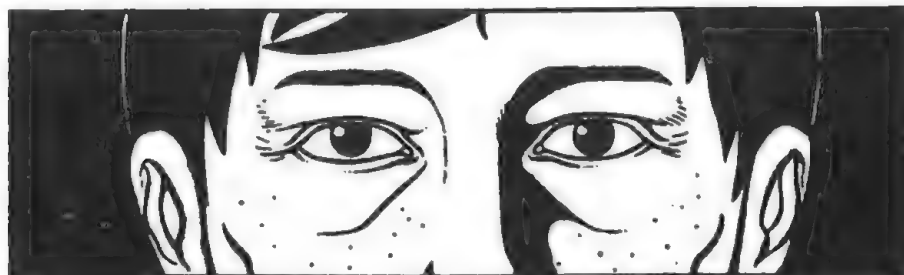
Diez ejemplos de este tipo encontrados en el corpus.



II.5. Aproximaciones al fuero interno

La angustia de la víctima, la tensión del agresor o la tristeza vienen reflejadas por medio de la expresión de los ojos, ayudada por el contexto o por otros indicios auxiliares. Sin embargo en otras ocasiones (36 en nuestro corpus) el acercamiento de los ojos al primer plano encubre sensaciones menos evidentes. Dependiendo, claro está, muy directamente del contexto, estos primeros planos reenvían a la dimensión interior del personaje, aluden a algún oscuro propósito, algún misterio o, simplemente, pretenden mostrar que el protagonista está encajando una situación o una acción.

Habría que añadir en este apartado los doce primeros planos de ojos que obedecen a una descomposición analítica de una anatomía o de un conjunto



II.5. Korkos: «Les monettes du cap», en (*A suivre*)
núm. 82. Aproximaciones al fuero interno.



III.1. El cristal que refleja.

más amplio y que —además de los efectos estéticos obtenidos por una distribución más o menos armoniosa— también comportan su porcentaje de acercamiento a la profundidad de un personaje.

II.6. Otras retinas

En tres casos he encontrado una sustitución de la retina por otros elementos (una calavera, la cabeza de un hombre y la de un gato). Me parece importante señalar estas ocurrencias como original procedimiento «lingüístico» para anclar la mirada en un significado más o menos unívoco.

III. LAS PROLONGACIONES OPTICAS

También se ha creído oportuno incluir dentro de este repertorio las apariciones destacadas de lentes y gafas.

III.1. El cristal que refleja

Se cumple aquí con la misma función que en el apartado I.3., pero en esta ocasión el reflejo se halla impersonalizado por la superficie neutra del cristal. Las intenciones del personaje se atrincheran, más o menos amenazadoras, tras los lentes. Veinte casos en nuestro corpus.

III.2. Ver a través de las dioptrías

El cristal de las gafas se utiliza como filtro para presentar el entorno introduciendo en el grafismo las deformaciones propias de los cristales graduados. Siete ejemplos localizados.

III.3. Unas gafas rotas

En once ocasiones hemos encontrado escenificadas en nuestro corpus unas gafas rotas. Curiosamente, como si este elemento fuera el significante privilegiado del personaje, se indica con ello la muerte o un grave accidente sufrido por quien era su portador.

IV. OTRAS UTILIZACIONES OCULARES

En todo repertorio relativamente amplio, como el presente, quedan ocurrencias difícilmente clasificables.

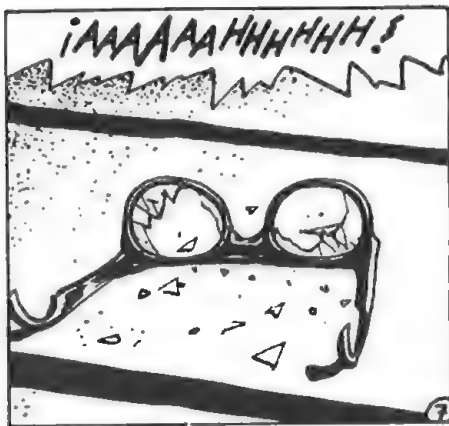
Tal es el caso de los siete primeros planos de ojos de animales. Evidentemente, los significados son menos claros en estas ocasiones, aunque, en general, puede decirse que se sugiere así su carácter amenazante, siendo por lo tanto relacionables estos casos con los incluidos en el apartado II.3.

En dos ocasiones el primer plano de los ojos parece encargarse únicamente de escenificar el acto de maquillarse.

Otros ocho ejemplos se centran en el sentido de la vista, poniendo de manifiesto avatares originales, tales como cuencas sin ojos, rostros sin cuencas ni ojos, ojos únicos de cíclopes, ojos que lanzan rayos, etcétera.



III.2. Muñoz-Sampayo: «En el bar», en *Vibora* núm. 48. Ver a través de las dioptrías.



III.3 Sánchez-Abulli/Bernet: «El diario de Ribli», en *Zona 84* núm. 8. Unas gafas rotas.

...Y UNAS DIOPTRIAS PARA ENFOCAR

Podía suponerse ya de entrada que tan óptico tema como el aquí abordado permitiría una implicación particularmente profunda con un medio de las características del cómic. El protagonismo de la figuración reivindicado en la introducción necesita del ojo para su consumo. Un medio tan eminentemente visual parecía destinado a otorgar un papel fundamental al ojo. Y así ocurre. Si se repasa la clasificación que precede podrá comprobarse —aparte de la significativa frecuencia del tema a la que ya he aludido— su adhesión al campo de la *figuración*. De estas apariciones oculares el cómic obtiene originales puntos de vista (apartados I.3, III.1 y III.2) y sorprendentes, surrealistas o simbólicos elementos para la figuración (apartados I.1 y I.2). En ambos casos resulta evidente que los recursos obtenidos están en función de las tareas escenificativas (figuración). Pero lo que, además de englobar la mayor parte de las ocurrencias, me parece más destacable es la íntima articulación del ojo con significados fuertemente marcados. El ojo en el cómic, por lo tanto, no sólo es como acaba de decirse, figura para «figurar» o para administrar el punto de vista, sino también una figura para significar. Se trata de un punto en el que convergen figuración y narración a un doble nivel. Obviamente en el nivel externo, en el del consumo del cómic, el ojo del lector sintetiza las figuraciones las provee de la carga narrativa que viene más o menos inducida por contexto y anclajes y corregida por sus propias interpretaciones-proyecciones. En el nivel interno, dentro del cómic, el ojo aparece también como punto de conjunción, de síntesis en el que un referente rico y matizado, hecho de pasiones, miedos y angustias encuentra un significante adaptado para expresarse con un margen de ambigüedad-matización más o menos amplio. Como ha podido comprobarse (apartados II.2, II.3, II.4 y II.5), contenidos fuertemente marcados adquieren forma por este medio. El relato es inyectado con cargas de profundidad o, mejor, la profundidad se resuelve aquí en superficie, el tiempo de interiorización en espacio de escenificación. Punto de conjunción particularmente ejemplar donde la narración abraza la figuración. La adaptación en este sentido resulta tanto más remarcable cuanto que la mayor parte de estos primeros planos no llevan texto alguno. El contexto y las marcas gestuales se encargan fundamentalmente de la transmisión.

De esta manera, se suministra la re-acción necesaria para que la acción (constante dentro del cómic) quede anclada en motivaciones e implicaciones personales. Se consigue por este medio algo más que la simple aplicación del

«ojo espejo del alma» puesto que, dentro de la ambigüedad significativa de la imagen, se lastra el mensaje con peso dramático, intensidad, resonancias y hasta suspense. El acercamiento al personaje ² que supone el primer plano de los ojos, intercala el sentimiento en el movimiento, pretende que confrontaciones y conflictos encuentren eco más allá de la exhibición más o menos espectacular de fuerzas y quede de manifiesto por medio de la figura ese «interés humano» que la narración necesita.



NOTAS

1. Desarrolladas en parte en «Características del relato en el cómic» in *Neuróptica* 1, Zaragoza 1983 y en «Le corps à corps dans la b. d.» en Coloquio, *Le conflit dans la bande dessinée*, Montpellier 1984.
2. La idea de acercamiento al personaje viene corroborada por el hecho de que 44 de los primeros planos comprendidos en los apartados II.2, II.3, II.4 y II.5 de la clasificación constituyen la culminación de un travelling que refuerza desde un punto de vista formal el mencionado objetivo de aproximación al personaje.

LA ELIPSIS EN EL COMIC: PROCEDIMIENTO RETORICO DE LA DRAMATIZACION

Por J. TRAMSON

INTRODUCCION

Desde Fontanier y su tratado sobre *Las figuras del discurso* ¹, por no remontarnos más en el tiempo, está clasificada entre las figuras del lenguaje, además de los tropos, la elipsis. La crítica la define como: «La supresión de las palabras que serían necesarias para la plenitud de la construcción, mientras las que son expresadas dejen comprender lo suficiente como para que no haya confusión ni duda» ², Bernard Dupriez ³, recogiendo esta definición señala otra complementaria: «Un relato elíptico respeta estrictamente la unidad de acción, evitando todo episodio inútil, reuniendo lo esencial en algunas escenas» ⁴.

¿No podría, esta fórmula, caracterizar el cómic, a través de lo que algunos presentan como uno de sus límites, es decir, el punto débil, del género? Si reemplazamos «palabras» por «viñetas» en la de Fontanier ¿no tenemos una descripción del procedimiento que, con un número limitado de imágenes fijas, logra crear la ilusión de movimiento y de continuidad? ⁵.

Nos ha parecido interesante, apoyándonos en la especial utilización de esta figura en la obra de Pratt, *Corto Maltese* ⁶, intentar descubrir la existencia de una retórica de la figuración gráfica que de esta forma merecería, aún más, la calificación de «narrativa» ⁷.

I. LA ELIPSIS COMO PROCEDIMIENTO DE DRAMATIZACION

Aunque las aventuras de Corto Maltese están a menudo marcadas por la economía del texto ⁸, nosotros insistiremos sobre la economía de las viñetas, ya juegue la elipsis gráfica sobre la representación del tiempo y/o del espacio o bien actúe sobre la acción misma.

I.a. Acción sobre el tiempo

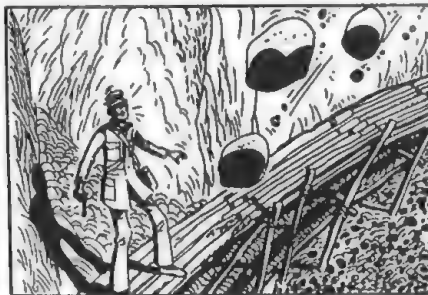
La elipsis en la representación del tiempo, relativamente corriente, a menudo está subrayada por la utilización de un texto diegético que evoca, precisamente, la abstracción de un período en el que, la mayor parte de las veces, no sucede nada importante. Este procedimiento está subrayado a veces por el cambio de planchas, como se puede observar, por ejemplo, en *Las Etiópicas*, por lo menos en dos ocasiones, cuando Corto, escoltado por Cush, llega al pueblo de éste ⁹ y en el momento de la expedición de los hombres-leopardos hacia la casa de Sahad el Cairo ¹⁰: en los dos casos se trata de acelerar el relato por medio de la abstracción de la narración de un viaje que no tiene más interés que el de unir dos períodos fuertes.

También sucede que el mismo texto, con su formulación deliberadamente imprecisa, subraya el no-interés de la secuencia transitoria; es el caso de: «Algunos días después, el carguero de Rasputín llega a Saint-Kitts» ¹¹, pero, sobre todo, el de la vaga apostilla: «Dos o tres días después...» ¹² que reemplaza la investigación de los Neozelandeses tras su desembarco en la isla del Monje, durante la primera aventura de Corto.

No insistiremos más en las innumerables veces en que la elipsis enmascara los engorrosos preparativos de los barcos de Corto Maltese y de Rasputín para su partida ¹³: sin embargo, hay que subrayar dos empleos originales de este procedimiento, en *Las célticas*. La primera vez, la contracción del tiempo nos hace pasar de una viñeta marítima, apacible, al mismo decorado pero animado por la noticia de un asesinato sorprendente: aquí, la elipsis subraya el efecto de sorpresa, acentúa la dramatización del acontecimiento ¹⁴; inversamente, el mismo episodio se termina con el mismo procedimiento pero la viñeta «anterior» evoca los riesgos de recaída dramática y la «posterior», introducida por «Algunas horas después...», subraya la vuelta a la calma ¹⁵.

De esta forma, si la elipsis temporal tiene sobre todo la función de acelerador, también puede desempeñar el papel de intensificador o de moderador de la dramatización.

Sin embargo, este efecto es sobre todo sensible si ningún texto une las dos viñetas entre las que entonces la elipsis produce una yuxtaposición, a veces brutal, creando, la mayoría de las veces, un efecto de choque: lo que hay que tomar en sentido propio, por ejemplo en *Voudou para el señor presidente*, cuando el profesor Steiner, tras la noticia de la ejecución de Corto, vaga entre el río y la mansión del presidente ¹⁶, o cuando Corto se despierta en un lugar de la



selva tras un coma de una semana ¹⁷. Steiner o Corto manifiestan así su estado de choc, psicológico o fisiológico, por el propio choc de las imágenes. Es la misma utilización que encontramos en *La Laguna de los Bellos Sueños*, el choc estando aquí caracterizado por el paso de la vida a la muerte de un desconocido con uniforme inglés ¹⁸.

Por otra parte, encontramos una diferente utilización de esta misma técnica en *Corto Maltese en Siberia*, en donde, en tres ocasiones, la yuxtaposición de momentos no sucesivos es portadora de intensidad dramática: cuando Corto tiene que escapar de un junco en llamas, cuando abandona el cañón que acaba de hacer explotar, cuando se aleja de la presencia del temible barón Ungern ¹⁹. Se puede, por otra parte, observar que en los tres casos, la elipsis temporal está acompañada de una elipsis espacial.

No habría que deducir por ello que las dos son sistemáticamente corolarias puesto que, al contrario, en la mayor parte de los casos, y en particular cuando un texto diegético refuerza su efecto, la elipsis espacial está asociada a un procedimiento de montaje paralelo, en que los tiempos evocados son rigurosamente sincrónicos.

I.b. Acción sobre el Espacio

Asistimos pues, en este caso, a una aceleración no de la cosa contada sino de la narración misma; de nuevo, en *Corto Maltese en Siberia*, Pratt utiliza esta técnica tres veces: para transportar a su lector de una sauna de Shangai al Transiberiano, después para llevarlo de nuevo al tren de Shangai, finalmente para conducirlo desde este mismo tren a la tienda de campaña del barón Ungern. Este procedimiento de aceleración de la narración es utilizado significativamente cada vez que de la relación de acontecimientos se pasa a la descripción de personajes: se puede pensar que, en un género, el cómic, famoso por su aptitud para «contar historias», existe la voluntad de abreviar las «exposiciones» —en sentido dramático del texto— poniendo de relieve al protagonista concernido, ya se trate de la duquesa Seminova, del americano Jack Tippi o del siniestro barón Ungern ²⁰.

Este mismo valor de abreviación de la exposición se encuentra cuando se trata de establecer una situación inicial, antes de que la acción propiamente dicha sea emprendida: por ejemplo, para descubrir el *Secreto de Tristan Bantam* ²¹, objetivo de las tortuosas maquinaciones del abogado Zola ²².

Pero también, a veces, se trata verdaderamente de crear un efecto teatral:

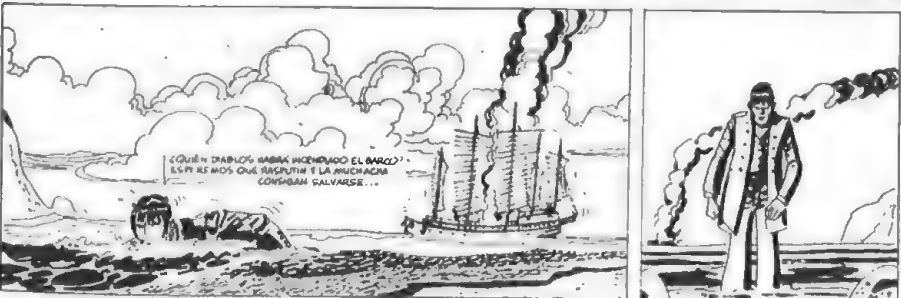
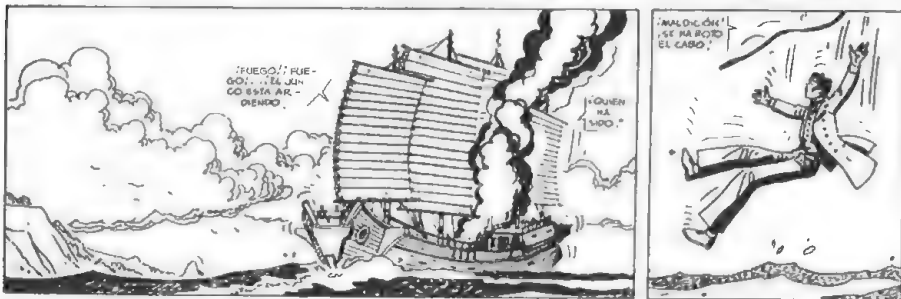
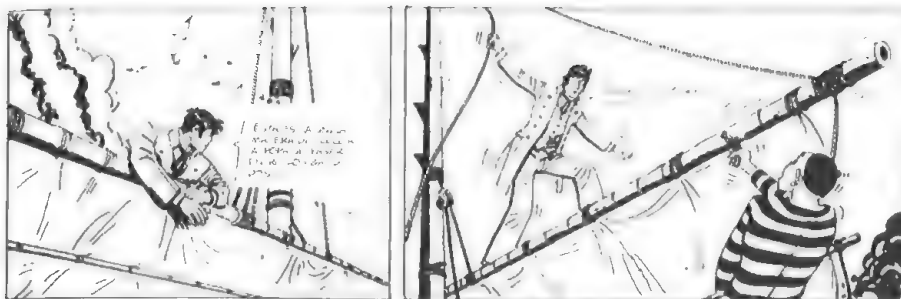
así, en el episodio de *Las Etiópicas Y de otros Romeos y de otras Julietas* ²³, el choque de los lugares nace mucho más sobrecogedor el contraste entre el «paseo saludable» de Corto y de Fala Mariam y el desplazamiento guerrero de los Danakils; de la misma manera cuando la mirada del lector va de Tir Fixe y sus amigos, inmovilizados por las ametralladoras, a la cañonera de Corto, inmovilizada por una avería de la caldera, la yuxtaposición de las imágenes subraya dramáticamente la impotencia del marino para socorrer a los cangaceiros ²⁴. Dentro del mismo registro de suspense, pero con intensidad menor, la espera de Cain, prisionero del Monje ²⁵, o la de los oficiales de marina alemanes, inquietándose por la ausencia prolongada del barón ²⁶, son testimonio de la eficiencia de esta elipsis espacial.

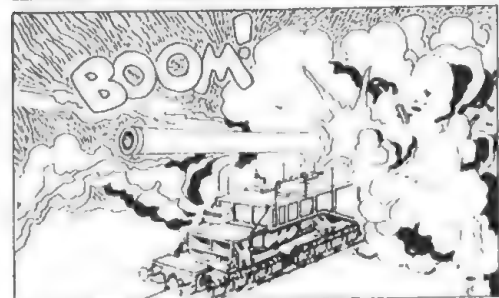
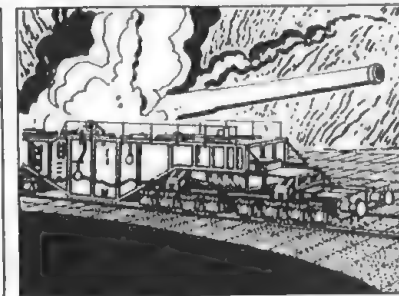
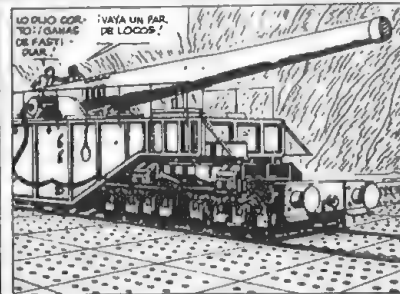
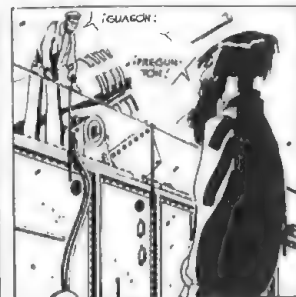
Sin embargo, el efecto dramático se ve reforzado aún más cuando no hay ningún texto que realice la transición entre las viñetas puestas en relación por la elipsis, tanto más cuanto, en la mayoría de los casos, se manifiesta paralelamente una especie de contracción del tiempo. Este procedimiento es el más frecuente, ya que en el conjunto de los álbumes consultados no se encuentra menos de 24 veces, frente a 37 utilizaciones del conjunto de las otras técnicas de la elipsis.

No debemos sorprendernos por la preponderancia de este peculiar procedimiento, que sin duda es el de mayor eficacia dramatúrgica, en la obra de Pratt cuya fama es, precisamente, la de ser un gran contador de historias, un creador de auténticas novelas de aventuras en cómic.

Sin querer entrar en más detalles, se observará que, en las 27 páginas del primer y más dramático episodio de *Las Etiópicas*, esta técnica es utilizada cinco veces ²⁷; seis veces en la segunda mitad de *La Balada del Mar Salado* ²⁸. Ahora bien, aquí se trata de la parte del relato en la que todos los protagonistas del drama, Corto, el Monje, Cain, Rasputín, sin contar las tropas alemanas y las neozelandesas, se entregan a un apretado baile en el que la violencia y la muerte están presentes constantemente; aquí, toda la atención está concentrada en los ardidés heroicos de Corto, de El Oxford, de Cush y de su circunstancial aliado escocés Jock, contra una ciudadela turca que estos solitarios lograrán sitiar y destruir, algunos pagando con su vida. Hay una evidente concomitancia entre la frecuencia de esta elipsis espacio-textual y la intensidad de estos dos episodios.

Podemos también recordar la situación particular dramática en la que se encuentra Jack London, provocada por el temible Sakai ²⁹, cuando busca en vano a Corto Maltese: éste aparecerá, sin que el lector vislumbre la menor sospecha, bajo el vestido de la máscara de un luchador de esgrima japonés,





vestido que un audaz escorzo yuxtapone al ansioso rostro de London ³⁰. También la yuxtaposición de la bandera inglesa, rodeada por el humo de la explosión de la fortaleza de Dublín, y la cruz gaélica, dentro de un paisaje natural en el que se aleja apaciblemente (?) Corto..., el responsable de la explosión de la viñeta precedente ³¹.

Por el contrario, combinando la elipsis en la continuidad de las viñetas y la disyunción en el espacio de las planchas (una viñeta en la parte baja de una plancha, otra en lo alto de la plancha siguiente), es aquí Corto quien huye de la policía y después allá quien va a buscar a Kerster, el responsable de sus problemas: la lógica de la continuidad de las dos acciones está reforzada por la distancia en el tiempo, al mismo tiempo anulada por la elipsis y sin embargo, evocada por la disposición sobre las planchas ³². En otro lugar, Pratt obtiene un análogo efecto de refuerzo por una especie de fundido encadenado *sonoro*: al tam-tam de la selva responde —y se opone— el martillazo del tribunal; aquí también lógica de la continuidad a pesar del carácter casi chocante de la yuxtaposición de las dos imágenes, de los dos lugares, pues el tam-tam incita a Corto a ir a defender a aquella a quien el tribunal de Port-Ducal acusa ³³.

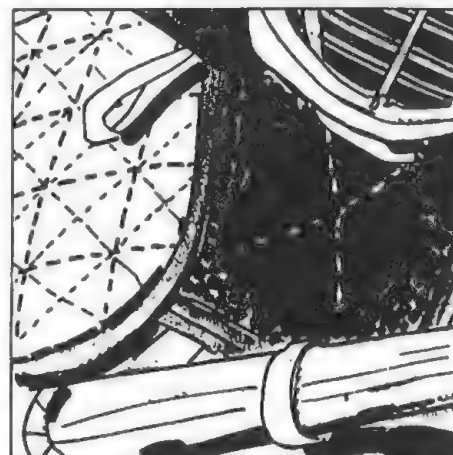
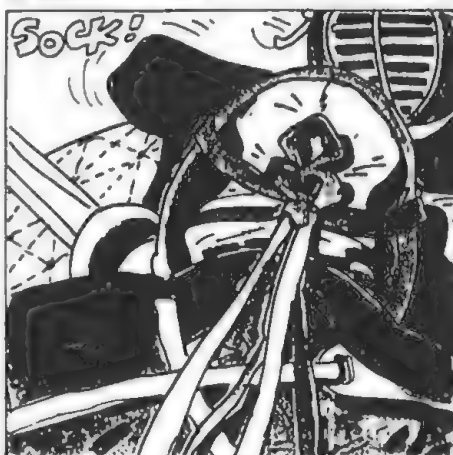
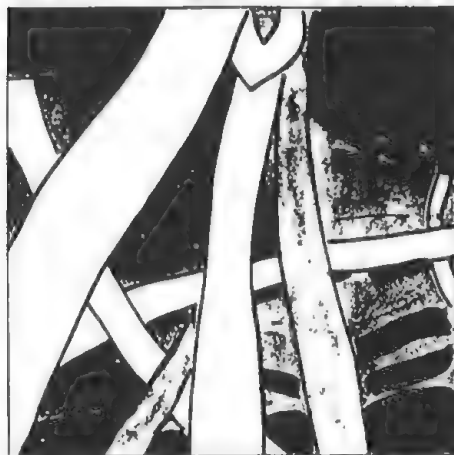
Todos los procedimientos que hemos evocado, basados en la elipsis del tiempo y/o del espacio, funcionan pues (es palpable) en grados diferentes como verdaderas figuras de estilo, acelerando la narración, subrayando las más dramáticas articulaciones, insistiendo sobre la situación de los personajes clave.

I.c. Acción sobre la Acción

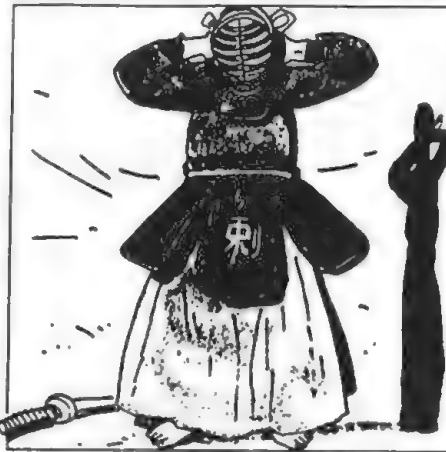
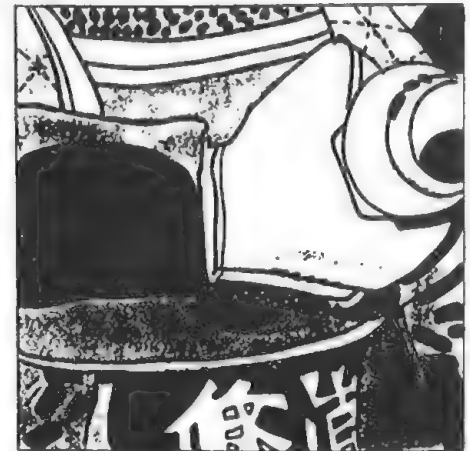
Queda una forma de elipsis más original, que, por otra parte, Pratt utiliza discretamente para evitar, sin duda, que esta técnica se convierta en procedimiento: se trata de la que consiste en hacer elipsis de la acción misma, del acontecimiento que constituye uno de los resortes de la acción. Esta forma de elipsis nos recuerda de alguna manera la preterición o, en algunas de sus aplicaciones, la litote: decir lo menos posible para expresar lo más posible se convierte en este momento en mostrar la imagen mínima para incitar a imaginar lo máximo...

Sólo en tres álbumes Pratt se sirve de este procedimiento: en *La Balada del Mar Salado* lo utiliza en dos ocasiones, lo emplea una vez, discretamente, en *Las Célticas*; sin embargo, propone cuatro variantes en *Corto Maltese en Siberia* ³⁴.

De hecho Pratt dispone de una gama de tres técnicas diferentes. La primera consiste en enmascarar una parte de la acción, a menudo disimulando una parte del cuerpo de uno de los protagonistas en la que aparecería, sin esta precaución del dibujante, la marca del drama, es decir, esencialmente, de la muerte: así jamás vemos, ni durante ni después del combate, el rostro del oficial de Semenov a quien Corto debe estrangular para salvar su vida ³⁵, como tampoco el del enano —probablemente decapitado— que, bajo la máscara de una marioneta espiaba en favor de Alemania y que con mala fortuna ha atacado a los amigos de Corto ³⁶.



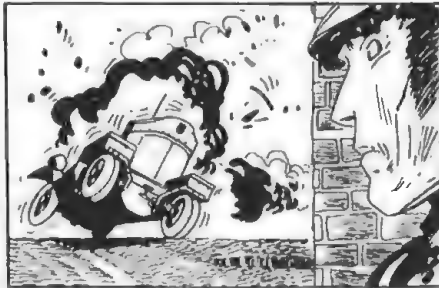
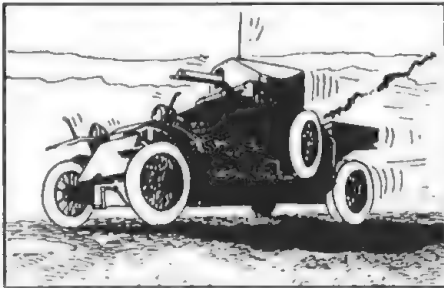
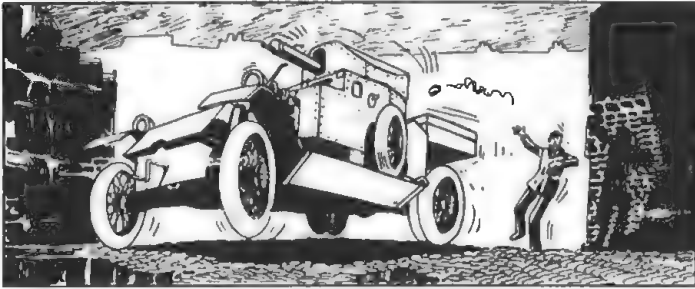
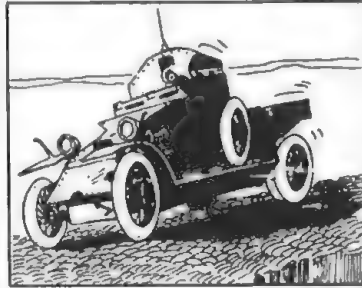
Para Pratt la técnica más frecuente, ya que la encontramos cuatro veces —de las cuales tres en *...Siberia—*, consiste en mostrarnos el lugar de la acción haciéndonos adivinar lo que allí sucede, simplemente gracias a la lógica de las viñetas que preceden y que siguen, la acción propiamente dicha no siendo perceptible más que por medio de ruidos: de esta forma no veremos más que el exterior del vagón y la onomatopeya «Pan» cuando Semenov mata a Macha ³⁷, o en el momento del combate de Corto y Rasputín contra los hombres del general Tchang ³⁸. En el mismo álbum se constituye una variante cuando la acción se presenta desde el interior pero con toda una secuencia en la oscuridad,



solamente acentuada por los tiros, en rojo sobre fondo negro ³⁹. Otra variante, ésta al límite de lo burlesco, está presentada en *La Balada...*, cuando la cabaña en la que Corto y Rasputín se pelean —y que nos es mostrada desde el exterior— evidentemente bajo el impulso de los cuerpos de los dos combatientes se deforma ⁴⁰.

En el último caso efecto de gag, en los otros tres puede interpretarse como la combinación entre la preocupación por mostrar menos ostensiblemente formas mortíferas de la violencia (¿preocupación por la censura o autocensura?), y el deseo de proponer al lector, en el momento en que la narración culmina, la imagen más neutra y al mismo tiempo más polisémica para que el lector también participe en la representación (en sentido gráfico y teatral) del acontecimiento. Esta hipótesis está tanto más acreditada cuanto que en el episodio en que Corto y Rasputín hacen frente a los esbirros de Tchang, una primera imagen nos muestra a Corto disparando contra alguno de ellos: no es aquí cuestión de censura sino de voluntad de cargar las tintas —paradójicamente— suprimiendo y confiando al lector el cuidado de añadir su «además» ⁴¹.





Esta voluntad de transmitir más es evidente inmediatamente si se considera el último caso de elipsis de la acción, en el que, esta vez, la elipsis es total: cuando el lugarteniente alemán Slütter sea fusilado como espía, tras la orden de «fuego» al pelotón de ejecución, en la imagen nada lo mostrará muerto sino el desasosiego de Pandora, joven que le amaba, y el rostro de Corto, su amigo. Aquí la elipsis es portadora de emoción profunda, impidiendo toda forma de regodeo de mirón... ⁴².

CONCLUSION

Limitándonos a algunos ejemplos, elegidos de la saga «maltesiana», hemos creído poder mostrar cómo existe una utilización de la elipsis gráfica que, en el interior de la «figuración narrativa», funciona totalmente a la manera de una figura de estilo en la retórica textual tradicional: actuando sobre el tiempo, el espacio y/o la acción, según un juego de variantes poco numerosas pero bastante eficaces, esta elipsis gráfica funciona en el marco de la narración como un acelerador, permitiendo subrayar las intenciones del autor, favoreciendo la carga dramática —incluso patética— de ciertos personajes o de ciertas situaciones.

Una prueba complementaria de esta función dramática de la elipsis puede encontrarse en la frecuencia de su utilización en los relatos en los que, precisamente, la acción es más densa y más rica. Se podría incluso recordar, como prueba «a contrario», que el único álbum de aventuras de Corto Maltese en el que no interviene —o apenas— este procedimiento es el relato titulado *Fábula de Venecia*: podríamos sorprendernos pues son numerosos los cambios de situación en esta compleja historia y los muertos abundan. Pero la rapidez de la elipsis se opone a la indolencia de un Corto que anuncia desde la primera plancha: «Venecia me vuelve perezoso...» ⁴³; indolencia en la que Oreste del Buono descubre la de Pratt, visitante maravillado, que reencuentra los recuerdos de su infancia ⁴⁴. Además ¿no es acaso normal rechazar la elipsis sinónimo de dramatización, de patético, en un relato que juega no sobre el sentimiento sino sobre el intelecto —y que se presenta como una especie de puzzle esotérico—; rechazar la elipsis sostén de la acción, en un relato que muestra al final no ser sino una representación? ⁴⁵

La conciencia de la existencia de una retórica del cómic que tenemos a través de esta observación de la figura de la elipsis, no podría sino ser confron-

tada con el estudio de otras figuras como, por ejemplo, la redundancia que, en el universo del cómic parece funcionar como la recíproca absoluta de la elipsis, no sólo en sus procedimientos, sino hasta en su significación: sería fácil mostrar cómo tanto la una es un factor dramático, como la otra puede tener una función cómica en el relato gráfico.

NOTAS:

1. Reed. Flammarion, col. Science de l'Homme, 1968, de *Figures autres que tropes* (e.o. 1827), asociado a *Commentaire des Tropes* (e.o. 1818).
2. Id., p. 305.
3. *Gradus, les procédés littéraires. (Dictionnaire)*, 1980, U.G.E., 10/18.
4. Id, p. 173.
5. Además de la no-redundancia imagen-texto, la continuidad tanto textual como gráfica es la que distingue el COMIC de las demás «historietas en imágenes».
6. Personaje creado en 1967, *La Balada del Mar Salado*, en *Sergent Kirk*, n.º 1.
7. La noción de «figuración narrativa» está aceptada desde la exposición y el ensayo: *B.D. et Figuration Narrative*, Musée des Arts Déco, Paris, 1967.
8. Cf., por ejemplo, las páginas 3 y 4 de *Las Célticas*.
9. Op. Cit., pp. 70-71.
10. Id., p. 109-110.
11. *Bajo el Signo de Capricornio*, p. 116.
12. *La Balada del Mar Salado*, p. 150.
13. *Corto Maltese en Siberia*, p. 25.
14. Op. Cit., p. 71.
15. Id., p. 88.
16. *Corto Maltese*, n.º 2, pp. 117-118.
17. *Las Etiópicas*, pp. 116-117.
18. *Corto Maltese*, n.º 2, pp. 179-180.
19. Op. Cit., pp. 34, 102, 108.
20. Id., pp. 40, 42, 54.
21. *Bajo el Signo de Capricornio*, p. 27.
22. *Corto Maltese*, n.º 2, p. 128.

23. Op. Cit., p. 82.
24. *Samba con Tir Fixe*, en *Bajo el Signo de Capricornio*, p. 71.
25. *La Balada del Mar Salado*, p. 134.
26. *Bajo el signo de Capricornio*, p. 93.
27. *En nombre de Alá el Misericordioso*, pp. 5, 10, 11, 14/15, 23, 25.
28. Op. cit., pp. 80-81, 101-102, 109, 138-139, 140-141, 154.
29. *La Juventud de Corto Maltese*.
30. Id., p. 36.
31. *Las Célticas*, p. 24.
32. *Bajo el Signo de Capricornio*, pp. 24-25.
33. *Corto Maltese*, n.º 2, p. 109.
34. Se trata de obras que marcan el principio, la mitad y el fin de la saga.
35. ... *Siberia*, p. 61.
36. *Las Célticas*, pp. 87-88.
37. ... *Siberia*, p. 70.
38. Id., p. 115.
39. Id., p. 80.
40. Op. cit., p. 77.
41. ... *Siberia*, p. 115.
42. *La Balada del Mar Salado*, p. 159.
43. Op. cit., p. 1.
44. *Corto Maltese en Siberia, Prefacio*, p. XI.
45. *Fábula de Venecia*, pp. 73-74.

BIBLIOGRAFIA DE LAS OBRAS DE PRATT UTILIZADAS:

- Corto Maltese*, n.º 2, Ed. Publicness, 1974.
- La Balada del Mar Salado*, Casterman, 1975.
- Bajo el Signo de Capricornio*, Casterman, 1979.
- Las Célticas*, Casterman, 1980.
- Las Etiópicas*, Casterman, 1980.
- Fábula de Venecia*, Casterman, 1981.
- Corto Maltese en Siberia*, Casterman, 1982.
- Corto Maltese: La Juventud 1904-1905*, Casterman, 1983.



SOBRE LA UTILIZACION DE LA PAGINA EN TINTIN

Por Carles RIBA

Hay algo que nadie ni nada pueden pagar en el mercado de los medios de comunicación para masas: una buena historia, una narración hábil. Ciertamente hay otras opciones no-discursivas, no-narrativas, que permiten igualmente llenar hojas, película o cinta magnética. Pero siempre queda una historia; lo que varía es la forma de contarla. Y ahí es donde —con honrosas excepciones— la vanguardia o la modernidad pueden convertirse en modas «prêt-à-porter» tras las que se oculta la esterilidad creativa.

Aunque ya se ha hablado mucho de Tintín, creemos que no sobran algunas consideraciones más en torno a la sabiduría narrativa de Hergé. No pretendemos mitificar al padre de la «línea clara» —al menos no más de lo que lo está—, ni en definitiva hablaremos de cuestiones relativas a línea o diseño. Trataremos simplemente de hacer notar ciertas peculiaridades de los relatos, las cuales todo el mundo puede haber notado perfectamente, pero que sin embargo apenas se citan en las decenas de trabajos que los especialistas han dedicado a este autor. Nos referimos a recursos de los que hacen que una historia sea engullida, más que degustada, por lo menos en una primera lectura. Todo gira, pues, alrededor de la facultad de saber contar, al margen de preocupaciones estéticas conscientes.

El narrador goza para sus expansiones de un territorio abierto y despejado, a medio camino entre el cénit y el nadir, entre el barro del saber colectivo y las cúpulas desde donde los críticos escudriñan la narración, los flujos y reflujos del texto. En una entrevista de la prensa diaria (*El Periódico de Barcelona*, 11-VI-85) el novelista Torrente Ballester afirmaba haberse criado entre grandes narradores que, sin embargo, eran analfabetos. Uno también suscribe una afirmación de este tipo. El dominio de la técnica narrativa, cualquiera que sea su medio de soporte, exige la posesión de unos determinados códigos, los cuales no coinciden con aquellos que animan el nivel específico de competencias que hoy atribuimos al «intelectual» o al «artista»; ello no excluye, desde luego, que dichos códigos puedan traducirse también a patrones culturales, a reglas ideológicas y estéticas.

Tomemos al cine, por ejemplo. El género de aventuras «made in USA», cultivado entre los años treinta y los sesenta, ofrece significativas muestras de grandes narradores cuyas biografías y declaraciones dan más la imagen de aventureros que de intelectuales. En literatura tampoco faltarían ejemplos de este tipo. El narrador, independientemente de su genialidad o de la trascendencia cultural de su obra, debe ser ante todo un artesano conocedor del oficio y de sus trucos.

Volviendo a Tintín, digamos de entrada que su ágil ritmo narrativo se ve constreñido y marcado por factores pragmáticos ajenos a la narración en sí, pero utilizados y reflejados en el texto de diversos modos. Esta tampoco sería una patente de Hergé. Muchas de las triquiñuelas que el narrador usa para vender —tanto en sentido literal como figurado— su obra giran en torno al tempo de lectura, visión o audición del destinatario. El que cuenta algo intenta lograr ciertos *efectos* en su público, efectos que normalmente están controlados por la empresa editorial o por entidades de nivel superior que respaldan su distribución. Baste recordar el recurso de las «pre-views» en las producciones cinematográficas norteamericanas. En cualquier caso, lo que aquí nos importa es que *también* existe una intención por parte del mismo autor de cara a conseguir respuestas de atención, interés, implicación, etc., por parte del destinatario, a pesar de que ciertas aproximaciones semiológicas al análisis textual nieguen la legalidad de este enfoque (Kristeva, 1978 II: 28).

Planteadas así las cosas, una consideración importante en cuanto a la forma de concebir o construir un texto para hacerlo llegar al público es su continuidad. No nos referimos ahora al tamaño de las unidades que lo componen y estructuran en el tiempo, en su desarrollo lineal (y a veces también en el espacio), a sus unidades sintagmáticas. Estas surgen de un análisis de la obra completa o bien son las piezas con las que el autor va creando y alimentando el texto. Más bien estamos pensando en el régimen de emisión de dicho texto, en los cortes que impone su edición, su publicación. Existe, en efecto, el fenómeno de las *entregas* o la publicación o emisión parceladas que en otros tiempos condicionó al folletín y a cierto tipo de novelas y que hoy sigue determinando algunas formas de la narración radiofónica, televisiva o de la prensa gráfica.

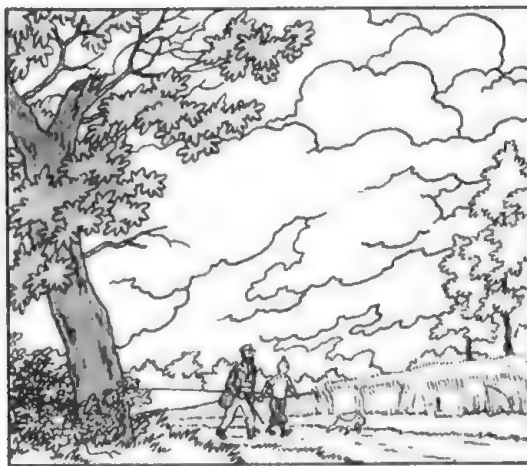
Pese a lo dicho, hay que tener en cuenta que los sintagmas o unidades sintagmáticas se disponen en jerarquías con distintos niveles. Así, podemos descomponer el texto o la obra de Tintín en sus álbumes, éstos en secuencias o páginas y cualquiera de estas dos últimas en viñetas, las cuales podrían a su vez ser igualmente analizadas desde el punto de vista de la distribución espacial.



Pues bien, algunas de estas unidades pueden coincidir con las entregas o unidades de publicación —capítulo, episodio, página, tira, en diversos medios—, a pesar de que en sí mismas posean suficientes principios de organización. De este modo la página de cómic, pongamos por caso, además de poder funcionar como unidad de entrega y como sintagma, constituye un espacio autónomo para la composición.

Aquí vamos a fijarnos sólo en la *página* y en la *secuencia*. La primera no requiere definición. En cuanto a la segunda la entendemos como un segmento narrativo independiente de la página, a la cual puede desbordar, o por la que puede quedar limitada. Nos valemos en el fondo de un paralelo cinematográfico y de un recurso bastante habitual en el análisis del cómic (Remesar, 1982:78). Pero en cualquier caso un relato en imágenes con una cierta longitud no puede ocultar su construcción a base de segmentos narrativos supra o infra-página y, en definitiva, inter-página. La página o la tira (de la que aquí no nos ocupamos) serían unidades de entrega y, eventualmente, sintagmas; las secuencias serían sólo sintagmas. Entre ambas, como apuntábamos, podrían darse coincidencias, y esta es una de las cosas que pretendíamos señalar.

Pero hay otras. Nuestro propósito mayor se cifra en destacar lo que hemos llamado el *efecto de final de página*, un dislocamiento que la página introduce en el ritmo narrativo general y que actúa como una especie de golpe de bordón que puntúa la historia a intervalos casi constantes. Este efecto se pone más de



relieve si comparamos dos ritmos narrativos básicos en los álbumes de Tintín: uno principal, inter-página, compuesto por secuencias, y otro intra-página, coordinando más que subordinado al anterior y marcado por el efecto en cuestión, que se sitúa en los extremos de la página, sobre todo al final de ella.

Los criterios de delimitación son claros en el caso de la página. Su dinámica interna, sin embargo, no depende totalmente de que sea una unidad de publicación, como lo fue en el caso de Tintín. Las características de la Gestalt de página, el salto de abajo a arriba y de izquierda a derecha en las páginas izquierdas y la función de ocultación que cumplen las derechas al desembocar en su reverso bastan para atraer ciertas inflexiones del relato al ángulo inferior derecho de todas ellas.

El aislamiento de secuencias ya es más complicado. Si damos por sentado que la viñeta define el nivel sintagmático fundamental de la historieta gráfica, entonces el montaje puede entenderse como montaje de viñetas. Pero a un nivel superior podemos considerar también un montaje de secuencias. La secuencia podría ser «una sucesión de pictogramas (viñetas) que poseen continuidad elíptica espaciotemporal» (Paramio, 1971). Dejando aparte consideraciones más técnicas que hemos expuesto en otro lugar (Riba, 1985), los criterios de principio/final de secuencia se ajustan a la dramaturgia textual, bastante clásica, de los que se sirve el mismo Hergé. Por otra parte, los paralelos con el cine nos ayudan también en este punto (hay que distinguir cambio de plano de cambio de secuencia), cosa nada sorprendente si se advierte la impronta de montaje cinematográfico que acusan muchos episodios de Tintín. En resumen la secuencia puede considerarse: 1) Como una unidad temporal, cuando en los extremos las elipsis son mayores que en el interior. Entonces suele estar introducida por textos de anclaje como «Unas horas más tarde», «Al día siguiente...», etc. 2) Como una unidad espacial, cuando constituye el escenario de la función narrativa (el espacio de una persecución, por ejemplo). 3) Como una unidad de personajes. Criterio cercano al de la escena teatral. La entrada de un personaje determina, teniendo en cuenta el resto de condiciones, el inicio de la secuencia; su partida, el final. 4) Como una continuidad semántico-discursiva: «paseo y llegada a casa», «secuestro de Tornasol», etc.

Ahora bien, el final de página no sólo viene acotado por los límites espaciales del papel o, en un enfoque tabular, de las columnas o filas de viñetas. En nuestra perspectiva lineal un final de página en Tintín será reconocible a través de ciertas marcas en las últimas viñetas sobre las que recae el peso del énfasis o el suspense narrativos. El suspense consiste simplemente en introducir



indeterminaciones en el desarrollo de la historia, más allá de la continuidad perceptiva o temporal de viñeta a viñeta. Hemos inventariado las principales marcas a las que recurre Hergé en su obra madura con el fin de lograr los antedichos efectos:

- Gran interrogante, gran admiración, metáfora visualizada.
- Signos cinéticos.
- Interjecciones y onomatopeyas.
- Objeto o personaje (misterioso, peligroso, etc.), percibido fuera de campo o plano. Normalmente aparecerá en contraplano («contraviñeta») en la viñeta siguiente.
- Desenlace parcial que deja la historia abierta para un «continuará» (no muy usado).
- Desenlace dudoso o predesenlace de un desenlace que se consuma en la viñeta siguiente. Constituye a diferencia del anterior un «doble final».
- Arranque o final de subsecuencia dentro de la secuencia principal (por ejemplo: *El Asunto Tornasol*: 38), sin desenlace implícito.
- Gag partido.

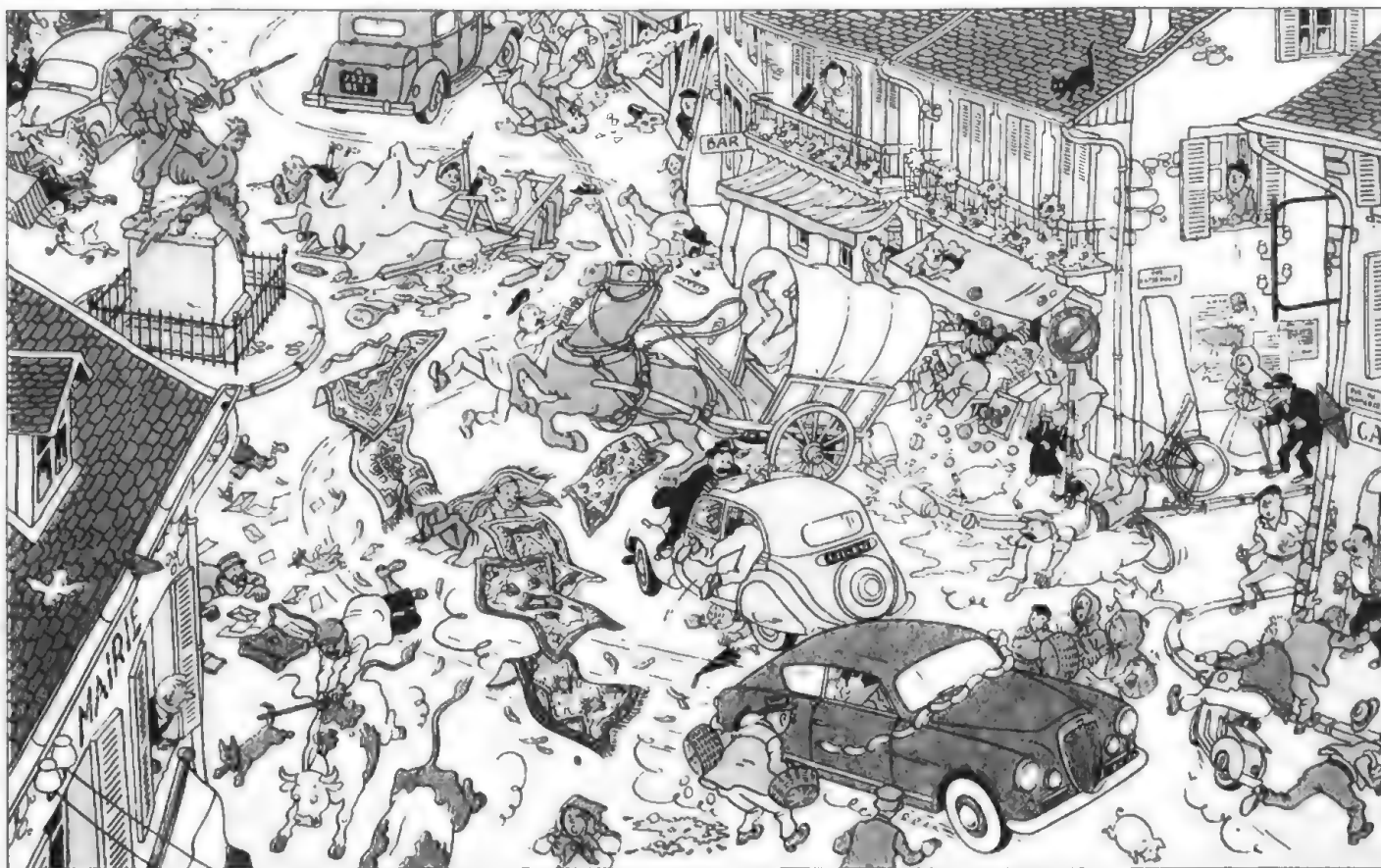
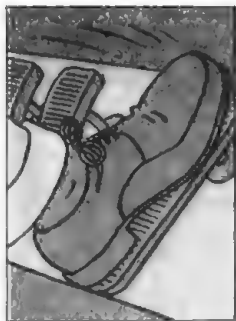
Estas marcas no son mutuamente excluyentes, ni homogéneas. De entre ellas haremos abstracción de las que, necesariamente, requieren para su caracterización el contexto narrativo. También descartaremos las interjecciones por formar parte de los globos y no ser, por tanto, una marca independiente. Los



restantes elementos fijan gráficamente el suspense en la viñeta mediante convenciones sobrepuestas a los procedimientos narrativos. El recuento de signos cinéticos, onomatopeyas y metáforas visualizadas no permite deducir ningún uso preferente de estos recursos en alguna posición dentro de la serie de viñetas de la página. En cambio, los grandes interrogantes y signos de admiración (en blanco y negro, coloreados, duplicados o triplicados, con trazo tembloroso, etc.), sí que se presentan en la penúltima y —sobre todo— la última viñeta de página en proporción tal respecto a las demás viñetas que nos convence de su importante papel en el efecto de final de página, rubricando una elevación del nivel de incertidumbre o suspense. Naturalmente los ? y ! pueden figurar en cualquier viñeta de la página. En *El Asunto Tornasol* el número de viñetas por página da una amplitud de 16, entre 8 y 24 (media — 14). El análisis ha consistido sencillamente en comprobar si la distribución de ? y ! a lo largo del relato se decantaba hacia las últimas o las primeras viñetas de página, revelando así algún régimen narrativo interno a esta última.

La respuesta es afirmativa, por lo menos en lo que se refiere a los álbumes que hasta ahora nos hemos entretenido en analizar, a saber: *Objetivo: la Luna*, *Aterrizaje en la Luna*, *El asunto Tornasol*, *Stock de Coque*, *Las joyas de la Castafiore* y *Tintín y los Pícaros*. En todas estas obras la frecuencia de marcas ? y ! en la última viñeta de página es significativamente superior (con mucho) a la misma frecuencia en las demás viñetas, con excepción de la penúltima. Por el contrario, las primeras viñetas no revelan ningún marcaje apreciable. No obstante, cuando aparece ? o ! en la primera viñeta es porque también aparece en la última de la página anterior (u otro signo equivalente), articulándose ambas. La regla se cumple incluso en textos con una narrativa más suave y con menos acción manifiesta como *Las joyas de la Castafiore* (Altarriba, 1984). Por supuesto, el efecto de final de página no se apoyaría en marcas de esta índole, las cuales son meros indicadores de un proceso narrativo con el que mantienen relaciones de redundancia. El efecto de final de página puede detectarse fácilmente a través de ? y !, pero funciona igual en la mayoría de páginas de Tintín, tanto si hay marcas como si las sorpresas o misterios de la narración se sostienen sobre el mismo fluir narrativo. El paso de página a página es como el volver la esquina de la historia que se cuenta. Por eso parece (aunque no estamos seguros de ello) que la proporción de marcajes de última viñeta es mayor en las páginas derechas que en las izquierdas, tal como se despliegan en los álbumes. En las primeras, como ya hicimos notar, la incertidumbre es mayor al continuar la narración en el reverso (esta asimetría es irrefutable en *El asunto Tornasol*).

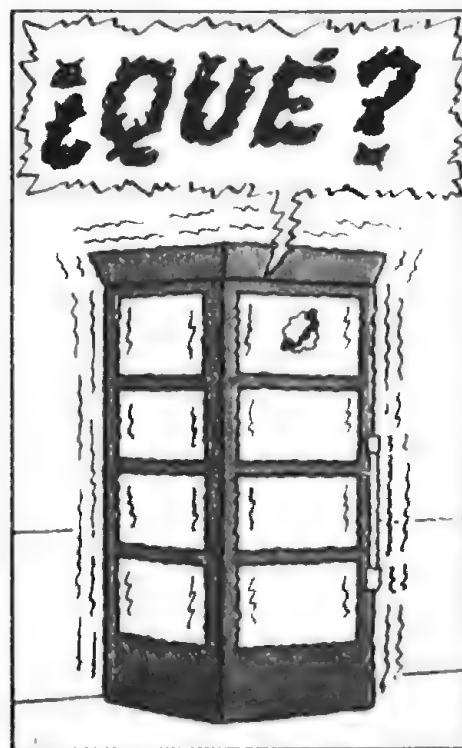




El efecto de final de página puede analizarse en la perspectiva del *raccord*, entendido en el sentido cinematográfico y no en el que a veces se le ha atribuido en los artículos sobre cómic (Rodríguez Arbesu, 1980). Este *raccord*, pues, en tanto que continuidad entre viñetas bien recortadas y discriminables en el caso que nos ocupa, no se limita, claro está, al puente entre la viñeta final de una página y la inicial de la siguiente, sino a cualquier transición entre dos viñetas consecutivas. Si hay *raccord*, no hay elipsis temporal, es decir, no la hay con respecto a los elementos situados en el eje de la continuidad. Entonces diríamos que en el paso de página a página ha de haber un *raccord* de este tipo, apoyado en los recursos previamente discutidos, mientras que entre las demás viñetas podría haberlo o no haberlo. Por el vértice de una página, como por el efecto electrodinámico de las puntas, escapa el sentido hasta el vértice de la página siguiente, pero esta fuga acaba en un tiempo inmediato. Un ejemplo de este engranaje de complementación entre última y primera viñeta se advierte en la figura que acompaña a nuestro texto. Y sin embargo en estas dos viñetas faltan precisamente las marcas más conspicuas sobre las que hemos basado el recuento.

Este *raccord* o este efecto de final de página introducen, por tanto, un mínimo de redundancia en comparación con la que se manifiesta en otros cómics, en la continuación de tira a tira o de página a página a través de las consecutivas entregas. A veces la serialización en la prensa obliga casi a la repetición de la última viñeta del segmento previo, o a una variación sobre la misma, aparte de los anclajes textuales que refrescan la memoria del lector. Lo que queda por saber en cada caso es si estas estrategias son una adaptación al medio a la que se ve constreñido el autor o autores, o bien obedecen a una política editorial.

¿Qué relación guarda este ritmo intrapágina con el inducido por las secuencias que atraviesan las páginas y a las que antes aludíamos? Para averiguarlo hemos empezado analizando *El asunto Tornasol*. Si relacionamos la longitud en viñetas de las secuencias con la posición de estas últimas a lo largo del relato observaremos que el tamaño de los bloques narrativos aumenta hacia el centro, hasta culminar en la gran secuencia del secuestro de Tornasol y posterior persecución, para menguar después hacia el final. Por lo que hace al ajuste entre los finales de página y de secuencia hay que decir lo siguiente. En cuatro páginas de *El asunto Tornasol* se producen coincidencias absolutas de la viñeta de final de página con la que corona una secuencia. Esto ocurre en las páginas 4, 6, 16 y 22. En la 12 y la 27 la superposición falla por una viñeta, por lo que cabe añadir estos dos casos a los cuatro anteriores. En los demás casos los



finales de secuencia tienden a producirse hacia el final de la página, donde aquella desemboca, en proporción sensiblemente mayor que hacia el principio. Lógicamente una de estas secuencias nunca termina en la primera viñeta de una página; ello sería absurdo tanto desde el punto de vista de la dinámica narrativa del álbum como del de las entregas.

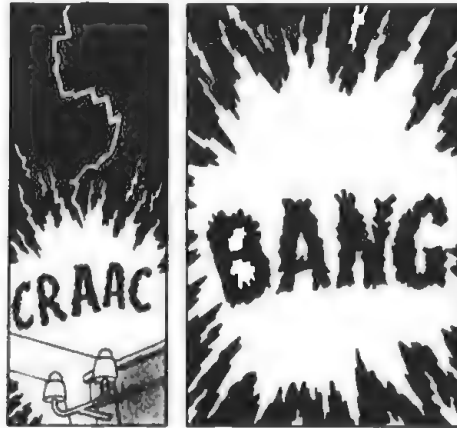
Ninguno de los procedimientos que aquí hemos llamado narrativos ha sido inventado por Hergé; pero éste los usó con una eficacia y sabiduría que para sí quisieran muchos. Un marcaje tan recurrente y nítido de la narración en sus diferentes cesuras no se adivina en cómics europeos de audiencia y éxito parecidos. En otros casos el extremo terminal de una entrega y el inicial de la siguiente exhiben una factura bien diferenciable, pero incurren, tanto en las historias gráficas como en las radiofónicas o televisivas, en redundancias y en efectos excesivos con tal de mantener el interés (piénsese en las truculencias que permiten empalmar dos «entregas» sucesivas de *Dallas* o *Dinastía*). En cambio, en Tintín se consigue un equilibrio casi neoclásico entre interés y continuidad, y ello debe agradecerse en parte a la armoniosa relación entre el ritmo que enlaza las páginas con el que señala el final de éstas.

Por otra parte, el aumento de longitud de los bloques narrativos hacia el centro del relato, citado a propósito de *El asunto Tornasol*, tampoco es un recurso que haya de ponerse en la lista de originalidades de Hergé, sino en la de sus demostraciones de sólido conocimiento del oficio de narrador. Esta disposi-



ción en forma de campana tiene su lógica narrativa y tampoco es desconocida para el director o montador cinematográfico. Por una parte, la narrativa clásica sirve de segmentos relativamente cortos al principio, con el fin de preparar la trama en un frente amplio de situaciones y con rapidez suficiente. Luego aborda desarrollos más dilatados y más lineales. Al final el anudamiento de los distintos cabos sueltos exige de nuevo un tratamiento más sincopado. Por añadidura las escenas de acción piden una planificación corta (a menos que se prolongue el plano o adquiriera mayor magnitud, cosa imposible en el cómic), lo que multiplica el número de viñetas y puede repercutir en resultados como el comentado.

Por supuesto no basta con saber para qué sirven las herramientas y las técnicas del oficio. También hay que saber usarlas. Y Hergé lo sabía, lo fue aprendiendo. Sobre eso no caben muchas dudas.



BIBLIOGRAFIA

- ALTARRIBA, A.: «La intrincada intriga de las joyas intrínsecas o la casta-flor des-hojada». *Neuróptica* 2, Zaragoza, 1984.
- KRISTEVA, J.: *Semiótica* II. Madrid, Fundamentos, 1978.
- PARAMIO, L.: «El cómic y la industria cultural: cuestiones semiológicas». *Revista de Estudios de la Información*, Madrid, 1971.
- REMESAR, A.: *Análisis del Cómic*. Barcelona. ICE Universidad de Barcelona, ICE Politécnica y Facultad de BBAA, 1982.
- RIBA, C.: «Análisis secuencial del ritmo narrativo intra-página e inter-página en Tintín». Primer Symposium Internacional sobre la Historieta. Barcelona, Facultad de BBAA, julio 1985.
- RODRIGUEZ ARBESU, F.: «Un gigante de la Imagen». *Wendigo*, Gijón, año V, n.º 15, 1980.

EL TOPO HACE GLOBOS

Por P. BLETON e Y. LACROIX

1. ESPIONAJE Y COMIC

Mientras que la novela de espionaje, tanto británica como francesa, tiene la consistencia formal y la persistencia histórica de un género de pleno derecho, el espionaje no ha sido nunca autónomo en el interior del comic. No es que sea nuevo (en 1943, en la revista nazi *Le Temeraire* hay una historieta por entregas, *Marc le Temeraire*), ni que no sea tratable, como veremos más tarde; pero comparado con las 450 películas que Europeos y Americanos han consagrado al espionaje desde 1914, con el número de colecciones especializadas y con las tiradas de best-sellers —sobre todo británicos, americanos y franceses— la contribución del cómic al relato de espionaje es muy modesta.

Dado que ningún obstáculo de principio, ni narrativo, ni figurativo, tiene por qué impedir un mayor aprovechamiento del espionaje por los autores del cómic, sería necesario, en primer lugar, describir la dependencia de este género potencial: con respecto a la novela de espionaje y con respecto a las series en las cuales aparece.

La dependencia del cómic de espías con respecto a la novela es máxima cuando, en nombre del principio de la mayor rentabilidad posible de la inversión, un editor quiere alcanzar a un sector de público que desecha la lectura del libro. El grupo de Presses de la Cité, con sus «Comics Pocket» retomaba de su propio fondo, o de los fondos de otros editores, títulos que habían sido un éxito. Por ejemplo las novelas de J. Caille, que fue comisario de división y jefe de sección en la oficina de la Dirección General de Seguridad de la Prefectura de Policía en París; es sin duda gracias a la publicidad que le ocasionó su participación en 1965 en el caso Ben Barka más que a sus cualidades literarias lo que valió a *Petitjean est au parfum* (1965) y a *Petitjean est dans le bain* (1967) un razonable éxito comercial; este último título con guión muy fiel se convertiría de esta forma en un «cómic para adultos» en 1975, con una distribución de la página siguiendo el modelo de la colección y un dibujo en blanco y negro falto de elegancia, pero de calidad comparable a la de los otros volúmenes de la colección.

Además de la serie «Flash espionaje», que representaba cómics de diversos novelistas, los «Comics Pocket» quisieron alcanzar la fidelidad del público lograda por las series novelescas constituidas por aventuras de un mismo héroe: de dos series en 1972 («Coplan» y «OSS 117»), el editor pasó a 11 series en 1975 (añadiendo «TTX 75», «M. Suzuki», «Camberra», «Face d'Ange», «La Louve», «Le Vicomte», «Gaunce», «Calone», «Sam et Sally».)

La diferencia entre novela de espionaje y cómic aumenta con la distancia introducida por la intención paródica cuando una pluma pérfida se ampara del célebre Sas de G. Villiers, para ofrecer una caricatura (S.A.R.) que no intentará convertirse en serie.





En el tercer caso, el espionaje es un expolio provisional que carga al héroe con una serie de cómics; convenientemente establecidas, las convenciones narrativas y figurativas de la serie subordinan sin dificultad formal un cierto número de convenciones de la novela de espionaje.

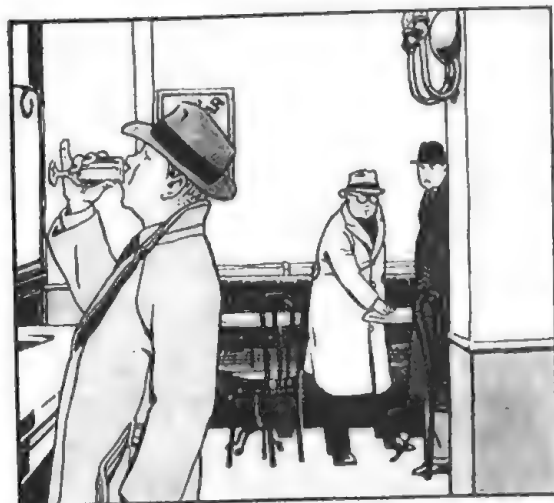
De esta forma, para el lector, *El Asunto Tornasol* (1956) de Hergé es en primer lugar un «Tintín»; la confusa identidad social del héroe acomodaba fácilmente su función de desfacedor de entuertos con todas las variantes morfológicas del aventurero. La intromisión de Tintín en el espionaje se efectúa por otra parte por medio de una estrategia totalmente clásica, resultando muy propia de la época, la legitimación ética del espía de papel era aún objeto de soluciones narrativas explícitas (hoy, esta legitimación ética es ignorada, o bien encapsulada en el topos del «hastío pasajero», o claramente en posición subordinada en el tema del «engranaje»). Aunque son legítimamente considerados espías por el coronel Sponsz, Tintín y el capitán Haddock se fundan en una primera injusticia (los sucesivos raptos del profesor Tornasol a manos de los

espías sildavos y bordurios) para hacer válido el acto ilegal que cometen en represalia.

El motivo del inocente o del casi-inocente atrapado por el engranaje de la guerra secreta no es extraño al propio relato de espionaje. Sin duda alguna la Dominique de *La Peau de Torpédo* (1968) de F. Ryck no comprende en absoluto lo que provoca, sin embargo, muchos héroes de E. Ambler (como el Latimer de *The Mask of Demetrios*, o el Joe Turner de *Three days of the Condor* (1974) realizada por S. Pollack) resultan aficionados muy bien dotados con los que los profesionales deben contar. Por lo tanto de forma natural, a la vez por casualidad y por patriotismo, el periodista Marc Dacier, héroe de E. Paage y de J. M. Charlier, se convertirá en espía durante un volumen de la serie «*Chasse à l'homme*».

Un paso más y es la introducción de su detective, Sam Pezzo, en una historia con ramificaciones internacionales, que está problematizada narrativamente por Giardino (*Merry Christmas* 1980). Todo el dinamismo del relato depende justamente de la alternancia de los dos interpretantes «policía» y «espionaje» en posición determinante. Detective en unos grandes almacenes, Sam detiene a un negro, que robaba en una de las plantas, y después hastiado deja el empleo; la policía le revela que este Ambala ha huido y que es buscado por asesinato —estamos en una novela policiaca. A Sam le dan una paliza, dos de sus informadores son asesinados, descubre que Ambala pertenece a un grupo de resistentes de Eritrea perseguidos por el coronel Kadam— estamos en una novela de espionaje. Siguiendo sus pesquisas para encontrar a Ambala, nuevo cambio: Sam se entera de que su mandatario lo ha matado por disimular un indecente tráfico de inmigrantes clandestinos del Tercer Mundo (novela policiaca). Por fin, último viraje, la bella Assiya mortifica a Sam: lo que él ha llevado a cabo en nombre de la justicia y con un prejuicio de simpatía hacia los de Eritrea es en realidad una catástrofe logística para estos últimos (novela de espionaje).

En el cuarto caso, el cómic no está forzado ni por una novela de espionaje (guión original) ni por una serie preexistente; utiliza de forma más o menos flexible las leyes del género. Por ejemplo, G. Bouchard con *Una Maleta para Júpiter* (1982) propone una hibridación confrontando el mundo deletéreo de los espías con el mundo, quizá fantástico, de la montaña; tentativa menos convincente desde el punto de vista narrativo que la notable *Rapsodia Húngara* (1982) de Giardino.



2. EL RELATO DE ESPIONAJE

Si hablábamos de «género potencial», es porque los cómics existentes actualmente permiten entrever una constante, *el relato de espionaje* común tanto al cómic, como a la novela de espías como al cine.

Partamos de la tautología de que una novela, una película o un cómic de espionaje son historias de espías; la evidencia de la fórmula no puede disimular su imprecisión: para englobar tanto a funcionarios como a contratados, a profesionales como a aficionados. Se debe oír al mismo tiempo el sentido restringido de *relato cuyo agente es un espía* y el sentido menos restrictivo del *relato en el que la guerra secreta es el interpretante que rige la acción de los agentes*. Estarían comprendidos los profesionales, tanto sean mercenarios como el príncipe Malko de G. de Villiers (del que Coutard ha llevado a la pantalla en 1982 un *Sas en El Salvador*) o asalariados regularmente por un servicio secreto, como OSS 117 de J. Bruce o Goldboy, héroes de un cómic pornográfico de la editorial Elvifrance; ya estén determinados por la ética del militar (como en las más antiguas novelas de P. Nord, *Tierra de Angustia* por ejemplo, de la que Bibal y Jayet hicieron una película en 1937, *Segunda oficina contra Kommandantur*); ya tengan como atributo la acción o el disimulo, ya sean torpedo o topo, James Bond o Smiley. También estarían comprendidos los aficionados con buenas dotes, que constituyen en el cómic el ejército más numeroso, desde el joven Thierry Laudacieux de Rivière y Goffin (*La Red Madou* 1981) hasta Ginger de Jidéhem (*Los Ojos de Fuego*, 1983 y *El Caso Azinski*, 1984) para terminar estarían comprendidas narraciones cuyo agente es colectivo (como el equipo de espías que llevan a cabo la operación del *Dossier 51* de G. Perrault, 1969) o ambiguo (como en *La herejía de Carolus Boorst* de Y. Rivaïs, 1967).

Los relatos de espionaje que adoptan dos grandes formas de sintaxis narrativa, la PERSECUCION (por ejemplo el caso del *Asunto Tornasol*) y la PESQUISA (*La Red Madou*), no se caracterizan por lo tanto, como los relatos de detección, por una sintaxis narrativa específica. Sin embargo, una tercera forma, la INTOXICACION, que contiene al mismo tiempo pesquisa y estafa tiende a la autonomía; una interpretación específica de robo entre espías será proporcionada por *Le Retournement* (1979) de V. Volkoff, *El espía que surgió del frío* de J. Le Carré, del que M. Ritt hizo una película. *The Honourable Schoolboy* (1975) de J. Le Carré y *Rapsodia Húngara* serían buenos ejemplos de desmantelamiento de una intoxicación. Esta tendencia a la autonomización de esta forma está inscrita al mismo tiempo en la potencialidad narrativa del género (en

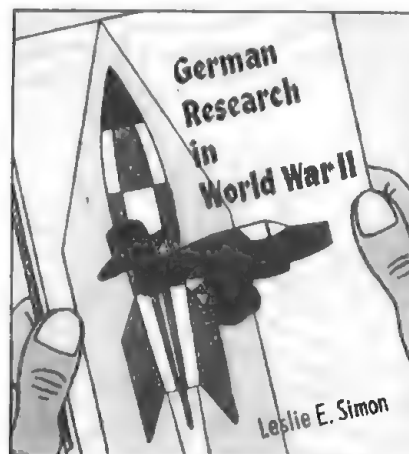
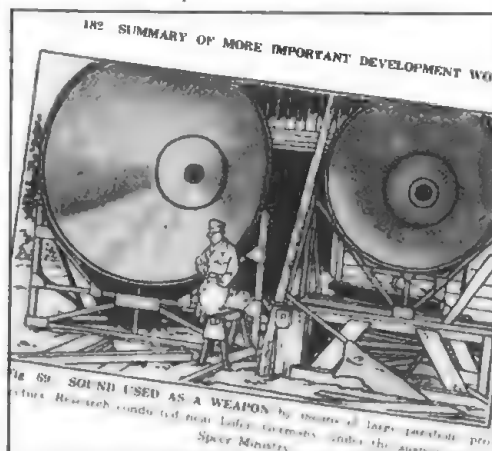
la que se aferra primeramente, de forma sostenida, a la existencia del empleo del «agente doble»), pero también, y sobre todo, apoyada por todo lo que los géneros informativos no de ficción (periodísticos, enciclopédicos, históricos) permiten saber a un amplio público de los espías reales.

Desde el punto de vista semántico, los relatos de espionaje son desarrollos narrativos singulares de una matriz que se especifica en cada nivel de su despliegue anexionando las máximas ideologías disponibles en el discurso social.

El nivel más profundo, y el más general, es el que califica el relato de espionaje como narración de un conflicto; la relación conflictiva fundamental reúne los términos Nosotros y Ellos que son siempre interpretados de dos en dos y que reciben dos tipos de definición. Primero semántica, si define el Nosotros clásico de los espías de un campo como fundado en una trascendencia (comunidad orgánica de «Los del S.R.» de C. Robert-Dumas en los años 30 por ejemplo) o si define como profesionales a especialistas que se encuentran en campos opuestos. Después pragmática, si el Nosotros reúne al héroe con el lector. O bien la conjunción de los héroes y de las simpatías ideológicas del lector surge inmediatamente (Avakum Zakhov es un agente búlgaro, héroe de la



pluma búlgara de A. Gulyashki escritor para un público búlgaro, *Priklogyeni-yema na Avakum Zakhov*, 1963; mientras que la K.G.B. es axiológicamente mala en *Disidente... para diente* (1979) de la serie de Goldboy); o bien esta conjunción surge de forma más indirecta (el Sr. Suzuki de J. P. Conty por más que sea exótico para el lector francés a quien está destinado, su pertenencia a la CIA debe bastar para situarlo en el campo del lector: el Max Fridman de Giardino, judío, suizo y manipulado por los servicios secretos franceses opone un cosmopolitismo simpático a los nazis malos). O bien el Nosotros pragmático



está construido sobre otras bases; así el lector implícito de la serie «Commander» de G.J. Arnaud está sin duda mucho más a la izquierda políticamente que el de las novelas de P.S. Nouvel; Luis, el caballero-terrorista de R. Maude prefiere ser asemejado a Arsène Lupin que ser juzgado por el rasero de los sentimientos comunes sobre el terrorismo internacional.

Este nivel anexiona la máxima maquiavélica «quien quiere el fin quiere los medios», que subordina las reglas éticas a las reglas pragmáticas (cf. supra). Los relatos de espionaje contemporáneos haciendo mayor hincapié sobre los medios, construyen una versión puramente instrumental del poder que ya no tiene que justificarse; sin embargo, en el cómic, este cinismo no se expresa crudamente más que en series que no se dirigen a un público joven.

Las tres vías de este poder son la violencia, la astucia y el secreto.

3. FIGURACION

Pero antes de proseguir, observemos que si la hipótesis de la existencia de un relato de espionaje común a la novela, al cine y al cómic nos conduce a hacer hincapié sobre los rasgos compartidos, el cómic no tiene por ello menos especificidad figurativa.

Con el cine comparte la capacidad de hacer intervenir representaciones de personajes políticos reales (Pompidou en *Petitjean est dans le bain*, por ejemplo); del cine, puede tomar prestados rostros conocidos (como el de Belmondo, modelo de Goldboy); sin embargo es en el intertexto de la historia del cómic donde el rasgo, el color y la paginación de *La Red Madou* reciben el valor de homenaje a la escuela belga.

Volvamos ahora a la figuración que da el cómic al poder, a la violencia, a la astucia y al secreto. No evocaremos más que dos estrategias: la representación de una máxima ideológica y el tratamiento del cuerpo en situaciones típicas. Astucia y disimulo subordinan a menudo la máxima «no hay que fiarse de las apariencias». Ya hemos visto que es la INTOXICACION la que ofrece la más amplia expansión narrativa de esta máxima. Pero puede ser figurada por el clásico disfraz, como en *El Asunto Tornasol*, o por el más insólito Pabellón de caza móvil que disimula una pista de vuelo de un reactor de despegue vertical, como en *El Caso Azinski*.

En el mismo volumen, situando al lector en primer lugar en el punto de vista de los asaltantes rusos y viendo con ellos estas imágenes de horror, después revelándole el mecanismo hipnótico inventado por Azinski para mostrar la naturaleza del simulacro es cuando surge una tercera figuración de la máxima.

Finalmente, esta misma máxima, explícita, será representada de forma autonómica por el alga carnívora de herr Schminck (*Rapsodia Húngara*) con la que el maestro-espía nazi da una lección a su ayudante.

Las representaciones de los cuerpos van desde los extremos del CUERPO MANIACO del héroe, a veces alcanzado pero siempre indestructible hasta los CUERPOS DESPEDAZADOS de las víctimas. La amplitud de la variación es mínima en *La Red Madou*, donde la violencia deja paso a la detección y máxima en la serie Goldboy. Generalmente, los cómics sobre todo destinados a los adultos dan no sólo representaciones de la muerte violenta, sino también de dos de las situaciones convencionales del género (subordinadas a la obtención de información): la tortura y la seducción. Pero estas figuraciones pueden ser reinvertidas por un intertexto puramente figurativo; así, en una escena clásica de seducción —en la que la bella Cléo, madame de un burdel de lujo de Budapest, quiere embaucar a Fridman— Giardino nos da una interpretación influenciada por la Olympia de Manet.



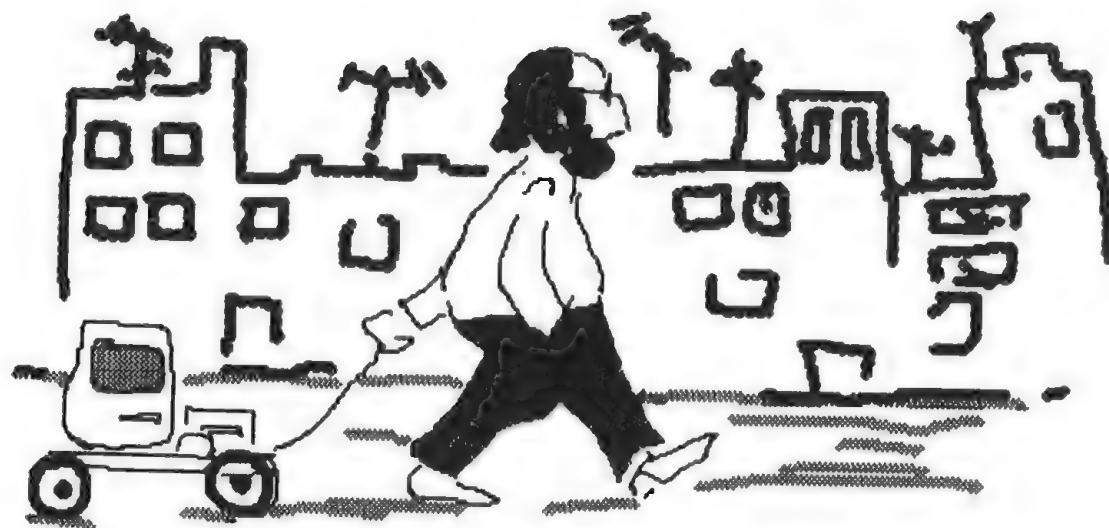
**ESTA ES LA HISTORIA
DE UN DISEÑADOR
QUE UN BUEN DIA
SE PUSO A DIBUJAR HISTORIETAS
CON UN ORDENADOR**



Josep M_a Martí i Font.

Erasede una vez una especie de individuo entre diseñador y "penene" universitario que entró en un reino desconocido para él (o sólo conocido como lector infantil de historietas) con las únicas armas de la curiosidad intelectual y un gran respeto por la tarea de los personajes de aquel reino. Debe hacerse constar que otro de los instrumentos con los que se defendía dicho personaje era un ordenador sin el cual quizás nunca se hubiera dado la ocasión de entrar en dicho reino (aun reconociendo sin falsas modestias su capacidad para hacerlo).

Esta es la historia de sus aventuras todavía muy raquíticas...



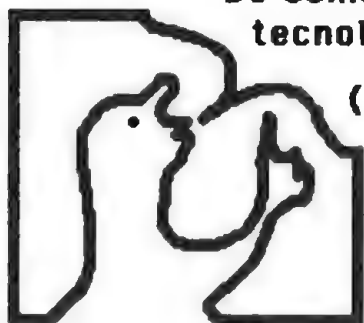
Debe hacerse en primer lugar una descripción de la herramienta que posibilitó al personaje de nuestro cuento entrar en una jungla que no conocía (debe decirse que el conocimiento de otras junglas similares le facilitó el camino). Se trataba de un ordenador Apple Macintosh de 128 Kb., dos lectores de discos y el inevitable teclado así como de un pequeño e insignificante adminículo electrónico llamado en inglés "mouse" y que viene traducándose en español por "ratón". Los personajes de una jungla vecina, la jungla informática, acostumbran a distinguir entre lo que en su dialecto llaman "hardware" y "software", es decir, lo "duro", el hierro, la "chatarra" y lo "blando", inmaterial, "espiritual", el programa. Este último era el denominado MacPaint realizado por un personaje de la jungla informática antes mencionada que responde al nombre de Bill Atkinson y al cual nuestro personaje no tiene el gusto de conocer personalmente. Para rendir homenaje a los personajes de otra jungla (se trata de la jungla semiótica) a los que les gustan las trilogías podríamos decir que la trilogía instrumental que hizo posible a nuestro personaje esta experiencia fue la siguiente: microprocesador Motorola 68000-programa MacPaint-"ratón", todo ello integrado en el ordenador antes mencionado. Nota para la firma Apple: los honorarios por "publicidad gratuita" dirigirlos como aportación al "fancine" TAKADE TINTA editado en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona, Spain.



Dibujar con un ordenador no era todavía una actividad muy frecuente y ciertamente mirada con desconfianza por muchos personajes de la jungla del dibujo. Esta se divide en diversas sub-junglas y los personajes de algunas de ellas se contemplan con cierto recelo. Con frecuencia se menosprecia al llamado dibujo técnico desde la jungla del arte. También a veces desde la jungla del diseño se ha creído que el dibujo "artístico" no era necesario para esta actividad y que con la sola capacidad de conocimiento y comprensión de

De cómo era considerada la nueva tecnología en las distintas junglas

(nos ponemos algo más serios)



las técnicas sería suficiente para enfrentarse con los problemas que el diseño plantea. Demasiadas veces se ha infravalorado el problema del gusto y una cierta actitud unidimensional ha prevalecido. Estas actitudes quizás no han jugado un papel absoluto pero sí han sido más importantes de lo que debieran. Si estas incomprensiones pueden darse en las

aproximaciones tradicionales de las disciplinas del dibujo podemos esperar que ocurra algo parecido, o peor, ante la recientísima irrupción de las nuevas tecnologías por estos pagos; de hecho podemos plantear ya las dos actitudes que podrían considerarse "míticas" respecto a las técnicas electrónica e informática.

En primer lugar nos encontramos con una actitud de rechazo radical motivada por las resistencias comprensibles ante dichas técnicas dada la seguridad que los hábitos profesionales, enraizados profundamente, nos proporcionan (las defensas gremiales tampoco estarían demasiado lejos de esta actitud); también es importante en este rechazo la inseguridad que provoca en el profesional el dominio del nuevo medio, inseguridad comprensible ya que es del todo cierto que en un primer momento se producen disfuncionalidades importantes: hay que habituarse y por lo tanto se cometen errores, etc.. En segundo lugar nos encontramos con una mitificación del nuevo medio; una cierta actitud acrítica que se concreta en una visión "idealista": el ordenador es la panacea que todo lo resuelve y que nada deja en la cuneta. El profesional está prácticamente a sus órdenes y puede "tumbarse a la bartola" esperando que la máquina le resuelva el trabajo. Debe decirse en este segundo caso que con la propia expansión de estas técnicas esta actitud excesivamente ingenua, naturalmente va perdiendo terreno. Estas dos actitudes "míticas" convergen con frecuencia, y están presentes, en la misma persona.

Dos consideraciones más se añaden a las anteriores y las refuerzan: en primer lugar la que se deriva del "misterio" tecnológico de la electrónica; es plausible pensar que la complejidad tecnológica y la comprensión técnica están en relación inversa: cuanto mayor es la complejidad técnica menor es la comprensión del usuario y más en manos de los "brujos de la tribu" está ésta, lo que genera impotencia en el usuario profano que, ante una disfuncionalidad, se encuentra mucho más desarmado que ante artefactos más clásicos. Toda la interacción hombre-máquina es vicarial: mediante teclados, símbolos gráficos, etc.; pero lo que ocurre realmente en un circuito electrónico es literalmente desconocido e invisible para el profano. No así, y ahora entramos en la segunda consideración, para los "brujos de la tribu", los electrónicos y los informáticos que son los que dominan los secretos y por lo tanto hacen posible con sus



soy la negra y estoy idem Me voy

"conjuros" la "lluvia" de estas nuevas tecnologías. En efecto, estos profesionales de las junglas informática y electrónica las monopolizan y dejan al pobre usuario impotente y a su merced. Tienden, no todos quizás, a confundir el uso de las nuevas tecnologías con la especialización en las mismas y si un "pobre mortal" entra en éstas con la pretensión de actuar con sentido común casi siempre aparece un "brujo" con un sermón preparado.



termino en un momento; paciencia..

Cual debería ser por lo tanto la actitud "sana" ante este nuevo fenómeno técnico que en cierta medida nos desborda? Según el personaje de nuestra historia hay una que podría resumirse en el siguiente "pentálogo":

1. Entrar en las nuevas tecnologías con una actitud abierta, con una gran dosis de curiosidad intelectual y, por que no, con una cierta, y sana, ingenuidad "infantil".
2. Entrar, pero con el bagaje de la crítica, con la desconfianza y la actitud del "gato viejo" que todo personaje puede aportar de sus experiencias positivas y negativas en la jungla de la cual proviene.
3. Adoptar una actitud receptiva ante los "brujos de la tribu" (que saben indudablemente más que él) pero desmontando al mismo tiempo en la medida de lo posible los mitos de éstos (que naturalmente también tienen).
4. Pensar siempre que no hay nada misterioso en la "jungla" tecnológica y que todo es comprensible por complejo e intrincado que se presente.
5. Aceptar con naturalidad las limitaciones de las nuevas tecnologías; asumir sus "lenguajes" siempre intentando sacarles el máximo rendimiento (no se trata de aceptar sin más que dibujar con ordenador consiste por ejemplo en dibujar la Gioconda mediante "efes").



Es de este modo como el personaje de nuestro cuento intentó entrar en esta jungla aún poco conocida por la mayoría de los mortales; lo hizo-después de los primeros intentos mediante cursos de programación, lecturas varias, etc.- por la vía del usuario de ordenadores, es decir, la vía más normal para no especialistas. Curiosamente un profano en informática, electrónica y cómic se vió de pronto integrando parte de las actividades de las tres "junglas".



si, si,
termino ya..

Ahora pasemos a los ejemplos prácticos.





**de como es
posible el
trabajo de
elaboración
de historietas**



dibujamos una cara
mediante un trazo simple



la duplicamos



la multiplicamos las
veces que queramos



podemos ampliarla



o disminuirla



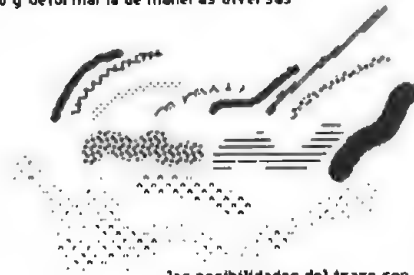
o invertirla



gírala grado a grado y deformarla de maneras diversas



borrar partes con precisión,
añadir aspectos con trazos
distintos, etc.



las posibilidades del trazo son
prácticamente infinitas

de como es posible
la elaboración
de archivos de
personajes (este
imbécil me
saca del ar-
chivo y
encima
me pone gafas...)

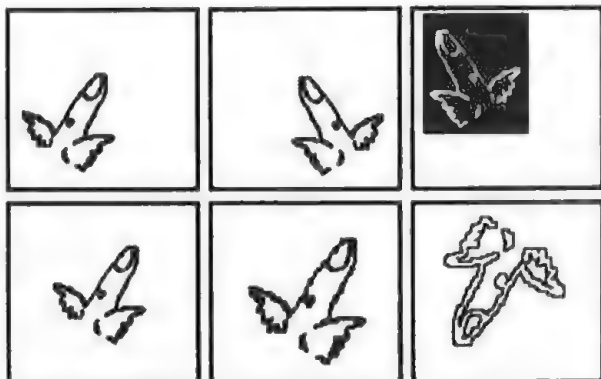


la mayoría de los personajes utilizados como ejemplos en este trabajo han sido sacados de archivos de personajes y utilizados con o sin manipular

otro de los aspectos importantes consiste en las facilidades compositivas; la libertad y la facilidad de manipulación de las viñetas y su contenido de manera inmediata; veamos un ejemplo:



personaje reducido de archivo



la duración de la composición de los seis viñetas ha sido de seis minutos

MARTI Publicado en TAKADETINTA n.º 5.
Traducido del español

linea

ey...! soy una linea

estoy en plena campaña...

quizás no soy la linea clara...

soy de otra guerra... pero tengo mis posibilidades...

puedo alargarme

reducirme

multiplicarme
multiplicarme
multiplicarme
multiplicarme
multiplicarme

siento debilidad por el ornamento

soy de otra guerra y hago lo que quiero

de elefantes: la vida es un fin

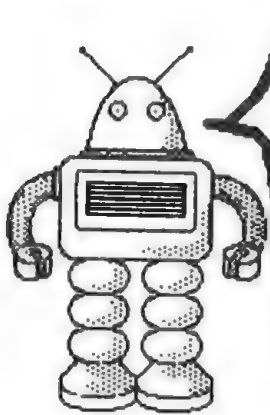
adiós.

debilidad morbosa

alguien me borró..!

todas las junglas son iguales...

andao...! la jungla del cómic..!



**En donde puede verse
que dibujar historietas
con un ordenador no se
diferencia demasiado
de las técnicas tradicionales
pero implica un buen número
de ventajas originales**

Podríamos concluir que las características esenciales en las tareas del dibujo mediante ordenador y su correspondiente programa especializado, consisten en la rapidez y sobre todo en la facilidad de manipulación en todo aquello que se refiere a la introducción de cambios instantáneos en el proceso de trabajo.

Otra ventaja importante respecto al tratamiento tradicional consiste en las facilidades de archivo de imágenes (en nuestro caso de personajes y de situaciones), en su recuperación inmediata y en las infinitas posibilidades de fácil manipulación.

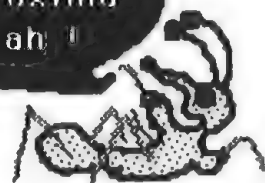
Debemos reconocer sin embargo, la existencia de limitaciones debidas a la propia tecnología (por ejemplo los problemas de definición de pantalla que da lugar a lo que en TAKADETINTA he definido como "línea trencada" (línea rota)); pero debe aceptarse también que cualquier técnica comporta por definición sus propias limitaciones. Creo que la postura inteligente consiste en la aceptación de dichas limitaciones sin que esto signifique conformismo ante las mismas, es decir, debemos estar al día frente a los posibles avances que las eliminen.

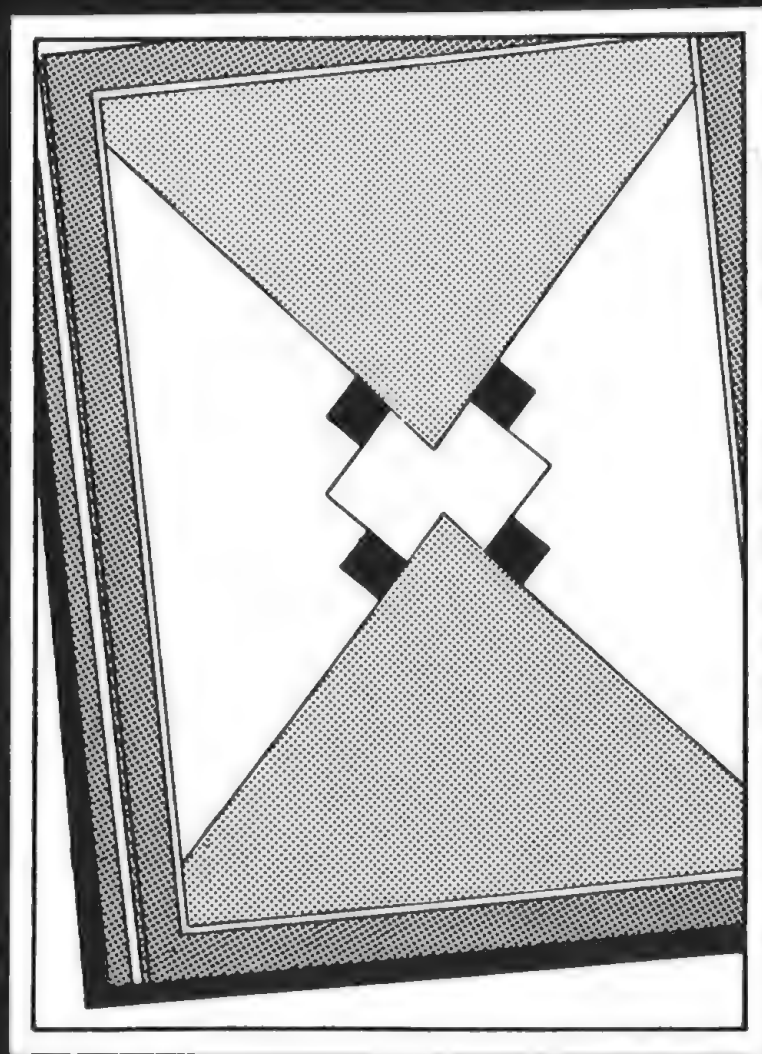
Para terminar quisiera hacer notar la "particularidad" de esta exposición tanto en lo que se refiere a la experiencia como al "hardware" y "software" utilizado representando solo una muestra de lo que se puede hacer con un instrumental dado.

En definitiva, y como reflexión final, los nuevos medios posibilitan maneras nuevas de enfrentarse con los géneros clásicos; a la larga surge la posibilidad de nuevos géneros derivados del nuevo diálogo pero, en sus primeros tiempos, se da el fenómeno inevitable y fácilmente constatable de que las diferencias entre las realizaciones viejas y nuevas son poco profundas. Es necesaria una investigación constante y una continuada práctica para que se produzcan los saltos cualitativos que inevitablemente toda nueva tecnología a la larga conlleva y que posibilitan el surgimiento de nuevos géneros y la evolución de los existentes.

Por eso este cuento acaba aquí. De momento.

vale, hasta
la próxima
bah !!





LOS SISTEMAS DE URBICANDA: *Coherencias narrativas y figuración*

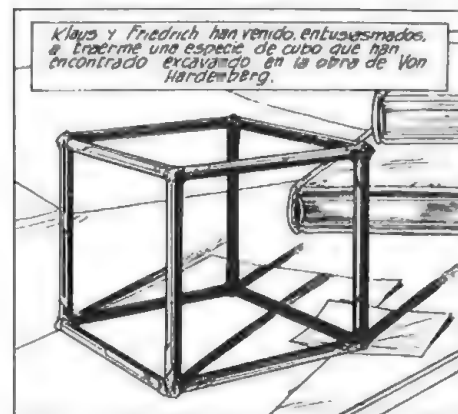
Por C. F. BRUNON

Las ciudades movedizas y proliferantes, Slumberland..., Arboria y Mingo..., Galaxy, Technorogville, Syrte-la-Magnífica, Simlane, Malka y Valsennar..., Cartago..., Samaris et Cymbiola... Tantas ciudades que no existen, como tampoco la de Bilal, que no están construidas más que con líneas y sueños, que no se edifican más que en el espacio figurado y abstracto de la casilla y de la página.

El tema de la ciudad es un tema privilegiado: lugar, al mismo tiempo, de lo vivido y de lo imaginario, la ciudad ofrece al creador un campo fecundo en variaciones plásticas y gráficas, tanto como en virtuales retóricas, sobre todo cuando, como en el cómic, se trata menos de ciudades reales que de construcciones ideales. Utópica, sobre el papel, la ciudad tiende rápidamente a constituirse en un conjunto coherente, a hacerse *figura*, símbolo, proyección en imágenes, «imaginaria e imágica» de los deseos y de los miedos del que la dibuja, y después del que la contempla. Y puesto que ella es, ya, en sí misma, sistema, se hace legible, y ofrece para el análisis de sus leyes y de sus principios, las huellas de las más oscuras relaciones y tropismos, de las más profundas motivaciones y pulsiones.

Entre estas ciudades imposibles hemos elegido Urbicanda; y ello por razones completamente personales de elección y de deleite; pero también porque el relato que la habita y que la estructura presenta tal coherencia que para el análisis es un tema tan fascinante como irritante por sus resistencias. Nuestro estudio versará sobre los sistemas de narración y de representación, después aventuraremos algunas hipótesis interpretativas, propondremos algunos recorridos de sentido.

La Fiebre de Urbicanda, de François Schuiten y Benoit Peeters, fue publicada en primer lugar en *A Suivre* del n.º 68 al 73 (septiembre de 1983 a febrero de 1984) y después en un álbum en Casterman (1985).



RESUMEN

PROLOGO

El urbatecto Eugen Robick, en una carta dirigida el 18 de junio a la Comisión de Altas Instancias de Urbicanda, pide la construcción de un tercer puente que debe completar la armonía simétrica de la ciudad.

- | | | |
|----|---|---------------------------|
| 1. | Eugen y su amigo Thomas examinan un extraño cubo de materia desconocida exhumado en una cantera. | 24 de junio |
| 2. | El cubo comienza a crecer y a proliferar en todas direcciones. Robick le llama la Red. | 25 de junio |
| 3. | La RED ha invadido la casa de Eugen. Se dispersa por el exterior. Con motivo de ello, Eugen descubre a su vecina Sophie, ante cuyos encantos no permanece insensible. La Red sigue desarrollándose, inquietando a las Altas Instancias. | 26 de junio
1 de julio |
| 4. | Eugen es detenido. La Red resiste a todas las tentativas de destrucción; creciendo continuamente, libera a los prisioneros y establece un lazo de unión entre la ciudad Sur y la Ciudad Norte, hasta este momento prohibida. Eugen, liberado con los otros, es proclamado | 4 de julio
23 de julio |



héroe. El crecimiento de la Red se detiene. Los habitantes de la Ciudad la utilizan para circular. Eugen visita la Ciudad Norte en compañía de Sophie..

5. La vida en Urbicanda, gracias a la Red, se transforma en «una especie de caos bienaventurado». En contra de Thomas, adversario irreductible de la Red, Sophie quiere conducir a Robick al poder; él escurre el bulto, mientras intenta, sin gran convicción, «volver a dar una coherencia» a la Ciudad, construyendo elementos simétricos a la Red. Sin embargo, durante un paseo por la Orilla Norte comprende la vanidad de sus esfuerzos.

24 de julio
18 de noviembre
6. Al final del invierno la Red comienza de nuevo su crecimiento, lo que trae consigo la destrucción parcial de la Ciudad. Después, siempre creciendo, desaparece de la vista, dejando tras ella nostalgia y pesadumbre. Se desarrolla una «Mística de la Red». Thomas, que se ha convertido en dueño del poder pide a Robick que la reconstituya artificialmente. Pero éste se niega y emprende la creación de un nuevo cubo original.

27 de marzo
19 de mayo

BARRERAS

En *La Fiebre de Urbicanda*, como en muchas otras obras de François y Luc Schuiten (*Las murallas de Samaris*, *La Tierra Hueca*) se observa de entrada la importancia de la figuras, verbales o icónicas, que sugieren *encierro*.

— Lo más evidente es aquí el entrecruzamiento de la Red, que asegura su dominio sobre la Ciudad, al que el mismo Robick escapa justo por los pelos. Pero esta barrera es sólo aparente, ya lo veremos, y su dinámica conduce a una liberación.

— Más apremiante, puesto que rige el desarrollo del relato, es la forma narrativa elegida: El *Diario* de Eugen Robick, que garantiza:

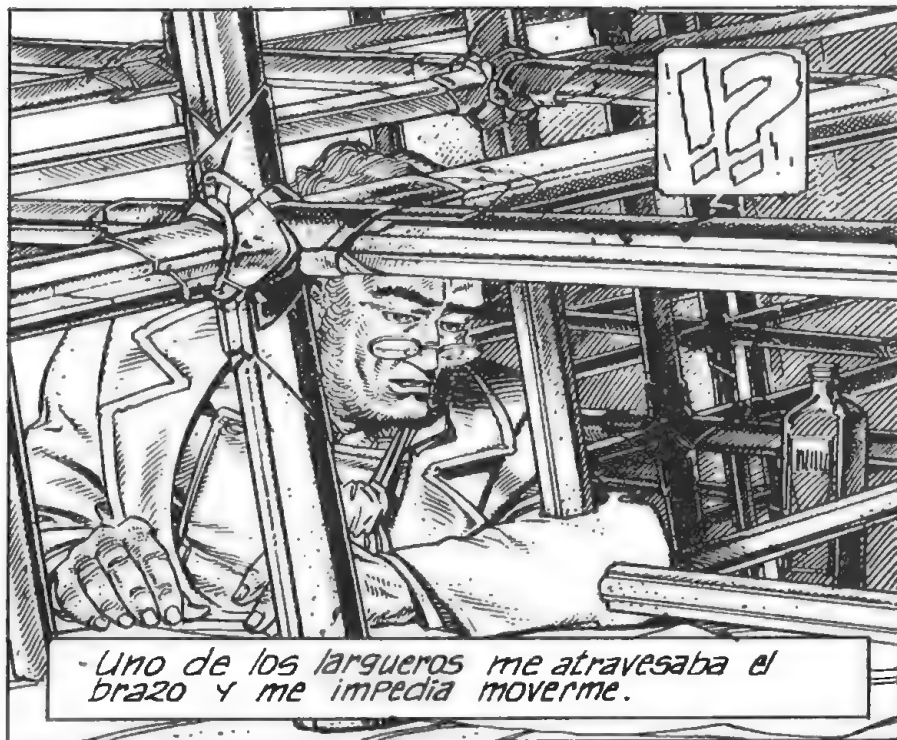
- La importancia de los *textos de los cartuchos*.
- La escansión temporal, de día en día, a veces de hora en hora.
- El empleo de un *presente* de verdad científica.
- La mirada objetiva del *narrador en primera persona*, a la vez actor y testigo, garantía de la exactitud de los hechos relatados.



El cuaderno manuscrito en el que Eugen anota sus observaciones, vuelve a la imagen con la constancia de un jalón o de un leit-motiv, con sus páginas rayadas longitudinalmente y su encuadernación labrada. Sus dos plaquetas de portada, figuradas al principio y al final del relato, lo encuadran y lo encierran.

— Se encuentra el mismo rigor en:

- *La rotulación*, sólo dos tipos de caracteres uniformes, uno para los textos de los cartuchos, otro para los diálogos. Las onomatopeyas son discretas y poco numerosas.
- *Los globos*, todos rectangulares.



- *Los marcos de las viñetas*, también estrictamente cuadrangulares, excluyendo, incluso en la imagen, todo desbordamiento pasional o afectivo. Ninguna viñeta de página entera. Los efectos se marcan más bien por medio de una comprensión horizontal o vertical.

De igual manera, la representación de la Ciudad hace alarde de un dominio de la línea recta y de las formas verticales.

Por medio de una estrecha correspondencia entre forma y fondo, vemos constituirse un mundo regido en superficie por el predominio de la línea y en profundidad por la regularidad ortogonal de la relación horizontal vertical.

— La ausencia de colores refuerza este efecto: nada viene a perturbar ni a duplicar los juegos de la línea y del fondo blanco. «Línea clara», en el sentido más pleno (o vacío...) del término... Las únicas variaciones son las de *los valores*. Incluso éstos son utilizados con discreción, para sugerir distancias y relieves. Únicos efectos de insistencia:

- Las articulaciones oscuras de la Red.
- Los claroscuros de la Ciudad Norte, de un expresionismo terriblemente discreto (cf. Metrópolis...).

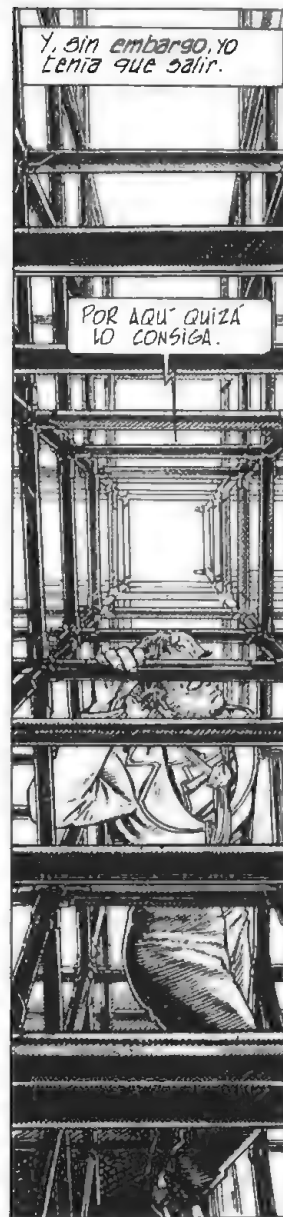
— Estilo «severo» pues, en el sentido arcaizante del término. La economía de los medios y el rechazo de los efectos de apariencia engañosa, llevan consigo el empleo, para marcar el relieve y la profundidad, de toda una gama de procedimientos que dependen más del código gráfico que de la analogía:

- Contornos.
- Rayado a plumilla.
- Punteado.
- Angulos de visión sofisticados acentuando la profundidad.

Técnica que es ampliamente tributaria de las de:

- Los grabados en madera o los de acero de la segunda mitad del siglo XIX (ilustraciones de Julio Verne y de las revistas de la época).
- El dibujo industrial.
- Los proyectos de arquitectura de los años 1920-1930.

El «modo» se encuentra así claramente datado y anclado en una práctica científica y racional, incluso cientifista y racionalista.



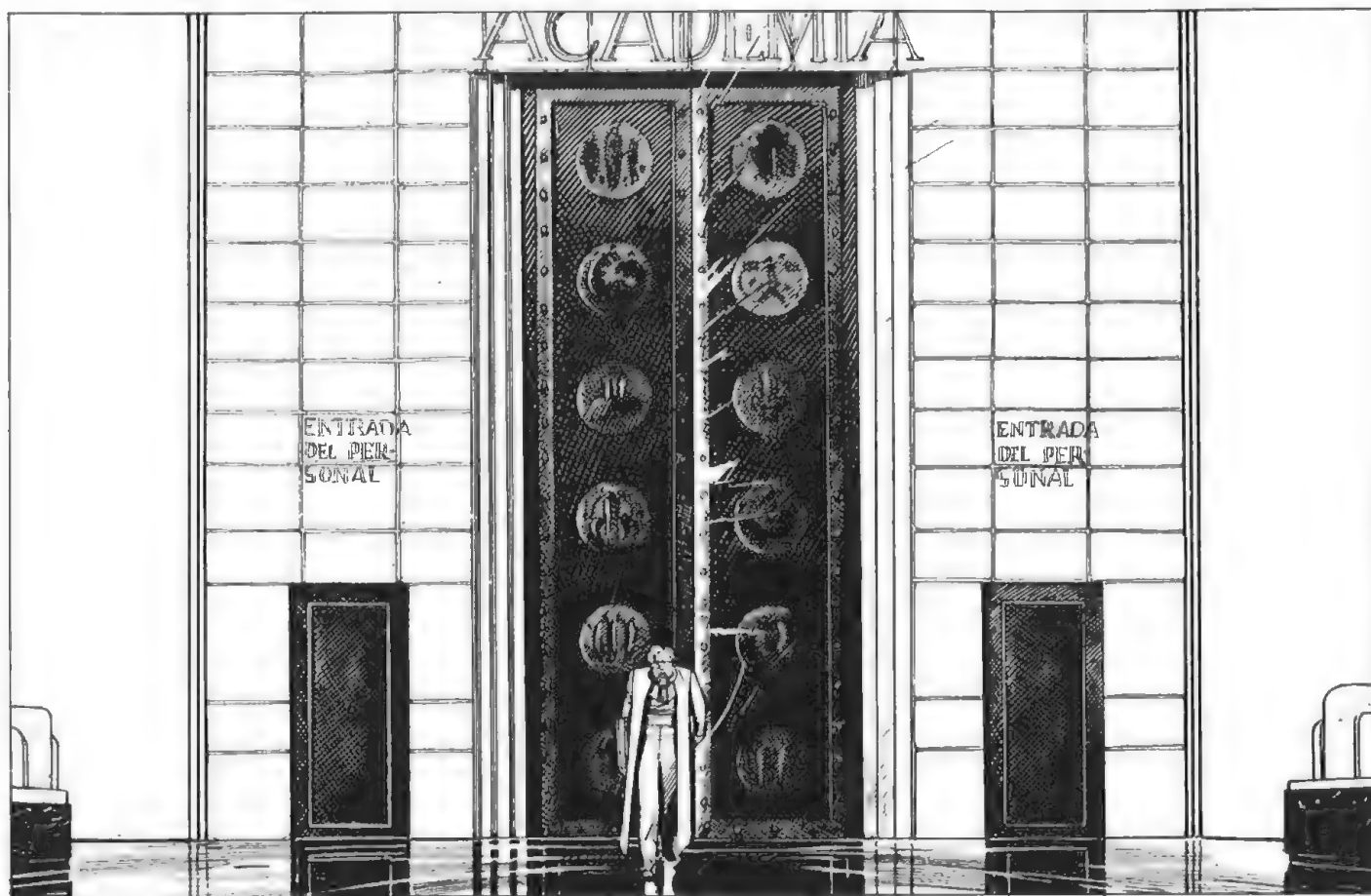


El conjunto significa, por su pureza helada, los bloqueos de una sociedad paralizada en sus certezas.

- *Ideológicas* (Orden, Simetría, Luz, Progreso, etc...).
- *Jerárquicas* (las Altas Instancias, La Academia...).
- *Estéticas*: todo el decorado, edificios e interiores, sale directamente y en bloque de las realizaciones Art-Deco de los años 25 y de las arquitecturas de los años 30; recuerdo de las construcciones o de los proyectos totalitarios de Mussolini, Hitler, o Stalin... Un mundo de dominaciones.

Los personajes también se encuentran integrados en el decorado, al menos en lo que respecta a los personajes secundarios. Los comparsas, la muchedum-

bre, están simplificados hasta el extremo; casi sin cabeza, se convierten en signos más que en seres vivos, como esas siluetas, referencias de escala, que pueblan los proyectos de arquitectura. A veces sucede que incluso los héroes se pliegan a los cánones geométricos del conjunto. Y Thomas, al final del relato, se planta con los ángulos y la simetría de un edificio.



FALLAS

Pero esta hermosa coherencia, incluso antes de la intervención de la Red, se encuentra ya amenazada desde el interior.

— Por la contradicción que opone, en *antítesis*, a las dos ciudades.

Orilla Sur

Luz
Simetría
Riqueza
Incomunicación
Espacio mecanizado
Adultos
Formas ortogonales

Orilla Norte

Niebla
Desorden
Pobreza
Convivencia
Espacio peatonal
Adultos, niños y viejos
Curvas y espirales

El río materializa la incompatibilidad inicial.

— Por la existencia, en el corazón de Urbicanda, de dos seres no conformes, que resultan ser los dos protagonistas: reagrupados, vecinos, entre las dos orillas, el uno en su casa-burbuja y el otro en su casa-mujer:

— Sophie, la prostituta.

— Eugen, el arquitecto.

La primera se sitúa deliberadamente al margen de una sociedad a la que intenta controlar de forma oculta, por medio del placer de los otros y para su placer. Robick interpreta su marginación de varias maneras: hirsuto en un mundo de brillantina, surge en la coherencia de la ciudad Sur, como un perfil típicamente Norte (cf. p. 66) y restituye, en el seno de un universo tipo 1930, la silueta de un sabio tipo Julio Verne. Bajo la cúpula de su despacho —en su «burbuja»...— permanece apartado, negándose a comprometerse en la acción política, y reducido, en la acción amorosa, al papel de «mirón» (pp. 41 y 74). (Thomas, su amigo y pronto adversario, pulido, educado, civilizado, se opone a él completamente: pronto lucirá la barba bien peinada de la gente bien situada...).

Para Robick, Urbicanda es menos una ciudad vivida que una ciudad pensada, esquematizada, imaginada. Alrededor de él se muestran las Urbicandas del futuro (p. 73) o, bajo las formas más diversas (planos, mapas, gráficos, croquis), las Urbicandas del presente: una ciudad movediza en la multiplicidad de estas visiones, completamente diferente de la Urbicanda establecida, estereotipada por el Poder.

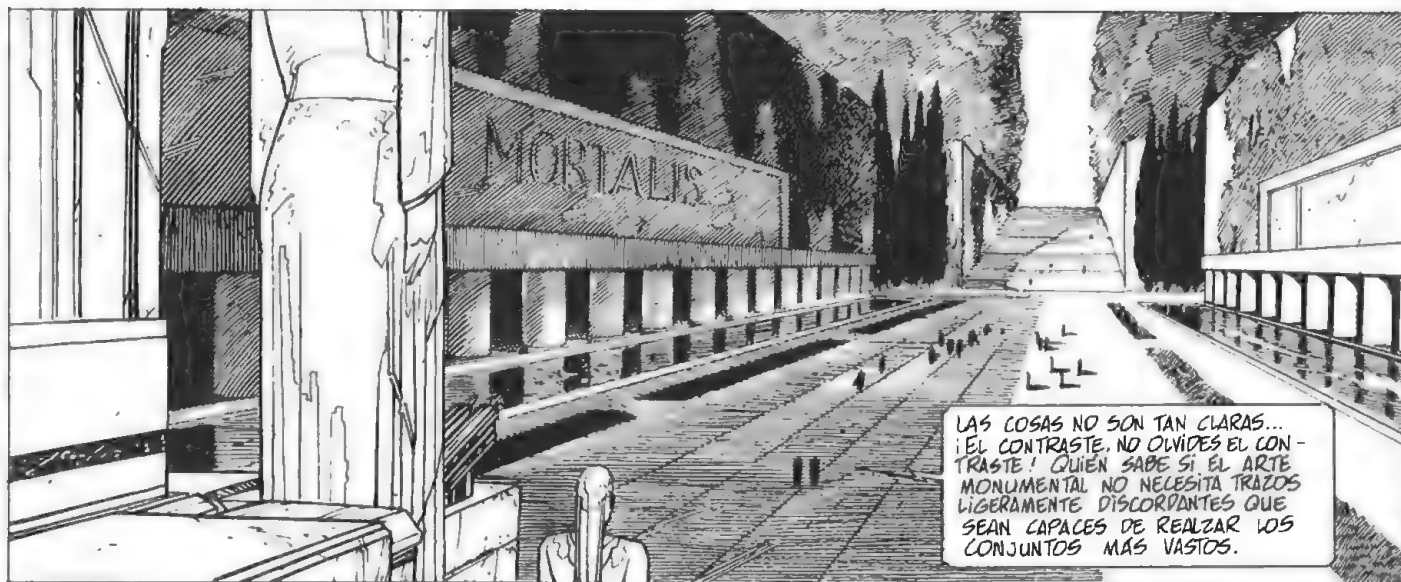
DESVIACIONES

En la ficción de la narración la Red aparece y se desarrolla como una entidad inexplicable y por otra parte inexplicada, sin causa y sin finalidad, fuera de la materia, del espacio y del tiempo: el Extraño (o Extranjero) en el seno de la Ciudad, con todos los efectos cataclísmicos que puede engendrar esta irrupción y esta confrontación:

- Destrucción de los poderes y del orden anterior.
- Abolición de todas las prohibiciones, tanto sociales como morales.

Y, puesto que restablece entre los individuos la comunicación perdida, instaaura, durante un tiempo, la experiencia de cierta felicidad: «un caos bienaventurado...», y Urbicanda vuelve a ser, de forma efímera, ese lugar de intercambio que nunca hubiera debido dejar de ser: la Ciudad.

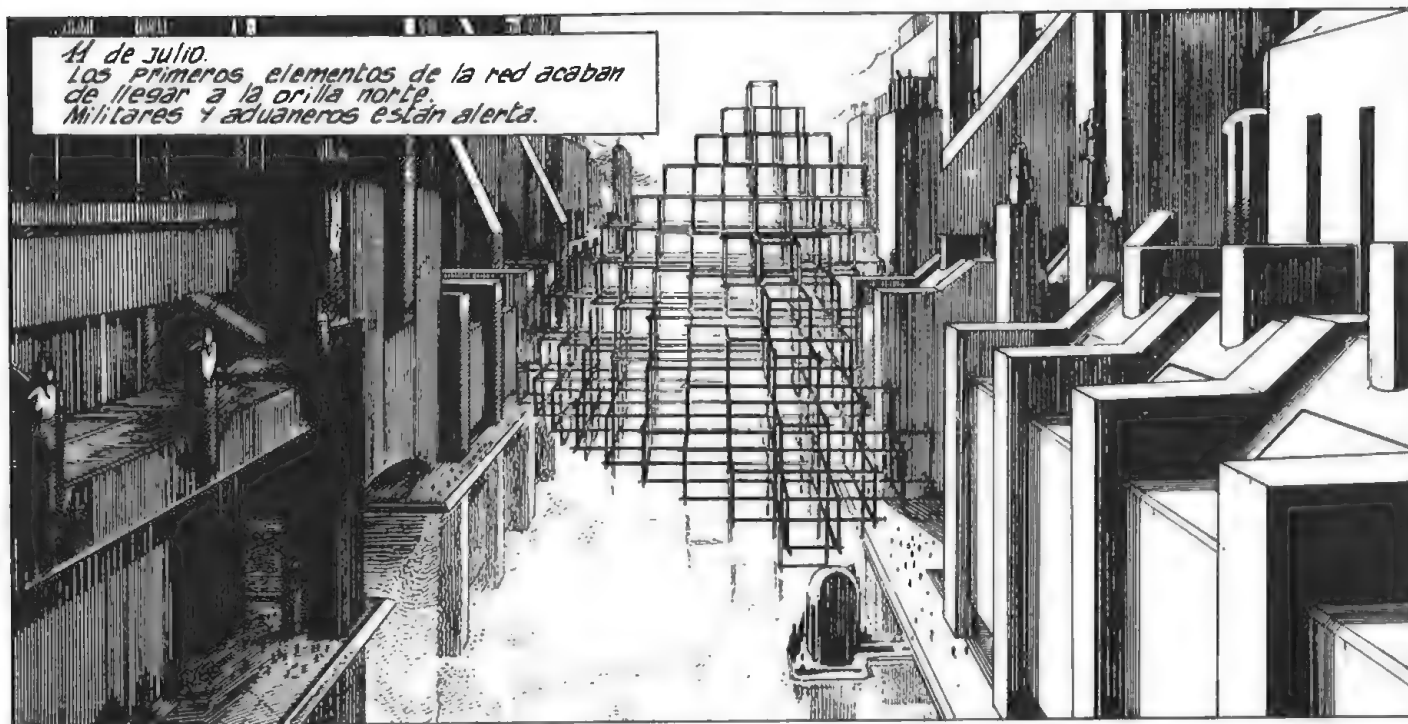
Pero, porque se trata de un cómic, la invasión de la Red es también y sobre todo una dinámica de las formas.



— Es la intrusión, en un sistema ortogonal regido por las verticales, de otro sistema ortogonal tan riguroso como el anterior, pero regido por la *oblicuidad*, descentrado, pervertido, en el sentido etimológico del término.

La coartada narrativa dada es la del Azar: ese libro sobre el que Thomas ha colocado por descuido el cubo inicial, ocasionando el desfase de todo el sistema.

Extrañamente cercana a Urbicanda por su rigor formal, pero radicalmente incompatible con ella, puesto que obedece a otras normas, a otra escala, en otro tiempo, la Red transtorna todas las reglas. E incluso el orden de la página resulta transformado, trabajado desde el interior por las oblicuas insidiosas, luego combatientes después triunfantes. La toma de poder es gráfica, tanto como política.



Al mismo tiempo, las formas de la Orilla Norte: curvas y contracurvas, se esparcen por la Ciudad Sur, como esos pequeños albergues de tendencias barrocas con cúpula, que Robick ve surgir (p. 74), y que son otros tantos templos de Amor (venal); y con ellas, la imperfección de las pintadas irregulares, de las torpes inscripciones. Signos sutiles de decadencia: gracias a la Red, Urbicanda entra de nuevo en el curso del tiempo, de las estaciones. Sin embargo, la Primavera será la señal de su destrucción.

— Robick es el centro o el epicentro de todo este fenómeno. Prisionero en primer lugar de sus comodidades, poco a poco expulsado de sus rutinas por la proximidad de la Red, su experiencia, al mismo tiempo que siente el Amor y sus límites, es la de la pérdida de las fáciles rectitudes: confrontado a una desviación mayor, renuncia a su propia pasión por la simetría; ¿en favor de qué otras creaciones?

Con él la Red mantiene sutiles relaciones: nace de su mesa de trabajo, realiza ese Tercer Puente que el arquitecto deseaba. Existe incluso en función de ese nombre: Robick, que evoca al Rubic's Cube y a sus estructuras, que estaría, según F. Schuiten, en el origen mismo del relato... Y ya, estas oblicuas triunfantes, la escritura de Robick las inscribía en transgresión de las verticales de su papel...

Y las curvas eran las de sus primeras realizaciones en Xhystos y en Samaris (cf. *Las Murallas de Samaris*)... La Red: ¿vuelta del pasado o construcción de lo inconfesado?

— Tras la desaparición de la estructura revelada por un instante, quedan el Vacío y la Nostalgia. ¿De qué transcendencia imposible? En el seno de la Ausencia, el Mito repetido.

Se puede intentar, como Thomas, reconstruir la Red. Empresa cuya imagen — y no el texto — muestra la vanidad: la red construida no reproduce el *descentramiento esencial* de la verdadera Red. Este nuevo orden construido sobre las ruinas no podría ser más que una caricatura, puesto que instaura una verticalidad que la Red nunca había tenido (p. 93).

Uno puede encerrarse, como Eugen, y ejercitarse en la búsqueda a tientas de una unidad primordial esencial, intentar proseguir, al margen del poder, la peligrosa experiencia de los poderes del Margen (cf. anexo 1).

El juego puede jugarse de muchas formas. Un día, de esta célula, de esta burbuja, quizá veremos salir una nueva Red capaz de subvertir, otra vez, las rectitudes mejor asentadas.



Tan grande es la potencia del que crea, a partir de nada. Quien crea por ejemplo, sobre un papel blanco, con un trazo fino y plumado, torres y puentes, una Ciudad

Urbicanda

o esta otra Red

indefinidamente extensible extensa
red de deseos, red de sueños
apropiada para capturar todos los posibles
y mejor aún los imposibles

Esta Red que llamamos historieta.





ANEXO I

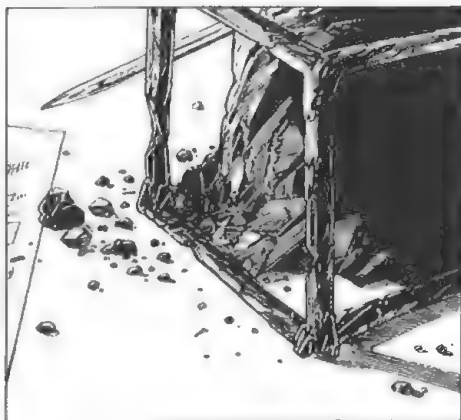
Según algunos escasos iniciados, Eugen Robick estaría ahora en el asilo psiquiátrico de Brüssel; en efecto, se han podido leer algunas líneas con su letra, de su escritura tan característica, en los márgenes de una obra de la biblioteca del establecimiento, obra que trata precisamente de Urbicanda.

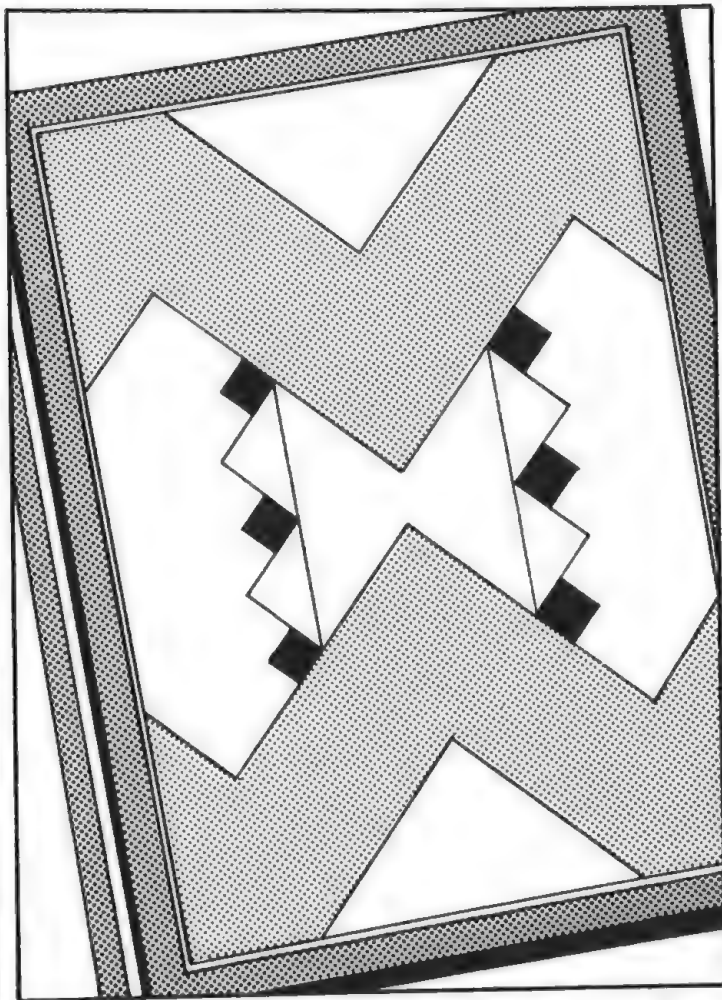
(El Misterio de Urbicanda, por el Prof. R. de Brok s.n.d.l., s.d.)

ANEXO II

Como todo laberinto, Urbicanda ofrece varios recorridos. Cada uno elige el suyo. Con sus riesgos y peligros.

1. *Recorrido ecológico*, llamado Recorrido Verde.
En Urbicanda, ciudad sin árboles, la Red se desarrolla como una planta llena de brotes, que impone a una cultura deshumanizada el modelo de una Naturaleza triunfante. Su crecimiento, comenzado un 24 de junio, día del solsticio, se detiene en verano, pero recomienza en primavera. Tras su desaparición, el hombre nostálgico duda entre un pastiche tecnológico y una recreación viva a partir de la materia primordial.
2. *Recorrido alquímico*: Un fallo en la Gran Obra.
3. *Recorrido político*: En Urbicanda, reflejo del Poder, la Red es un elemento subversivo de tipo anárquico. Todos los poderes establecidos son destruidos. Pero tras su desaparición un nuevo poder se instala y hay que volver a empezar. Variante del 3: ¡La Red, es el 68!
4. *Recorridos ideológicos diversos*.
 - a) Dos clases separadas por un profundo foso de nivel económico y político. La Red, ineluctable y estructurada como la Revolución viene a resolver las antinomias dialécticas y a establecer los jalones de otra sociedad. ¿El mañana será feliz?
 - b) En una sociedad capitalista y prenatal, con la complicidad objetiva de individualidades decadentes, una estructura disidente se impone y conduce directamente al fascismo.
 - c) En una sociedad evolucionada cercana a la perfección, con la complicidad de individuos tarados y étnicamente sospechosos, un grupo bolchevique infiltrado siembra la desolación. Pero el orden triunfará.
5. *Recorrido Arlequín*: Abandonado por la mujer de su vida, Eugen, arquitecto genial, se vuelve loco.
6. *Recorrido esotérico*: Eugen, queriendo reconstruir el Templo, se ha equivocado de Camino. Surge una nueva Pirámide. Sophie, encarnación descarriada de la Pistis Sophia, representa la tentación de una vana ambición. Eugen la rechaza y emprende una vuelta a los orígenes. Thomas elige la vía tecnológica.
7. *Recorrido mesiánico*: ¡La Red es Dios! La prueba: lo que dice Eugen (p. 92): «Se nos ha aparecido. Ha crecido entre nosotros...»
8. *Recorrido puritano*: ¡La Red es el Diablo! La prueba: los burdeles.
9. *Recorrido psicoanalítico*: En un conjunto psíquico dominado por el super-ego y por las prohibiciones, la Red se muestra fálicamente. Entre la imagen de la Madre (Sophie) y la del Padre (Thomas), Eugen, incapaz de actuar, se repliega y experimenta una regresión ¿Está previsto un nuevo nacimiento?
10. *Recorrido telefónico*: La Red es la Red (preguntar a los abonados).



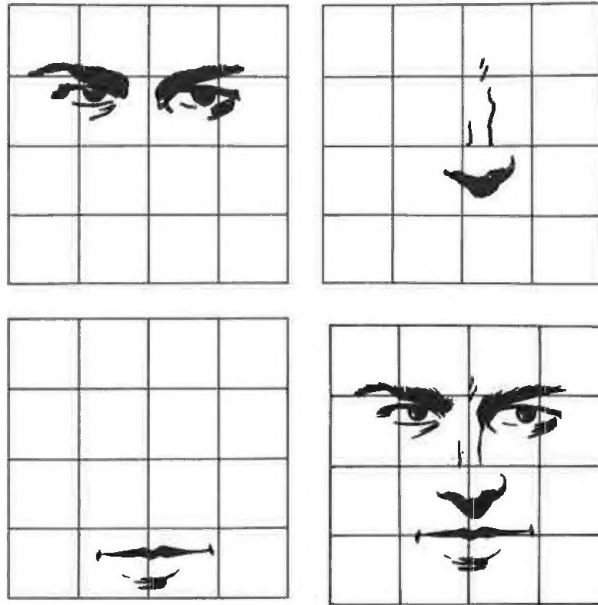


INDICE

<i>Introducción</i> , por Antonio Altarriba	5
<i>Status y estatuto: los problemas de enmarque de la historieta</i> , por A. Remesar	8
<i>Narración, figuración, historieta y arte contemporáneo</i> , por Joaquín Dols Rusiñol	26
<i>Macrocefalia simbiótica (hipercúbica, claro)</i> , por Padu-Garcés	38
<i>Los primitivos de la historieta</i> , por G. Gauthier	44
<i>La expresión gráfica de la palabra</i> , por A. Chante	56
<i>Un punto privilegiado entre figuración y narración. El ojo como constante figurativa en el cómic</i> , por Antonio Altarriba	70
<i>La elipsis en el cómic: procedimiento retórico de la dramatización</i> , por J. Tramson	84
<i>Sobre la utilización de la página en Tintín</i> , por Carles Riba	100
<i>El topo hace globos</i> , por P. Bleton e Y. Lacroix	110
<i>Esta es la historia de un diseñador que un buen día se puso a dibujar historietas con un ordenador</i> , por Josep M. ^a Martí i Font	120
<i>Los sistemas de Urbicanda: Coherencias narrativas y figuración</i> , por C. F. Brunon	133

ESTUDIOS SOBRE EL COMIC

NEUROPTICA 2



Hergé, Tintin, la línea clara y la escuela de Bruselas, Salvador Vázquez de Parga

La función de los personajes secundarios: el capitán Haddock, Manuel Muñoz Zielinski

La intrincada intriga de las joyas intrínsecas o la casta-flor des-hojada, Antonio Altarriba

Al encuentro de Tintin, Jean-Claude Faur

Un encargo comprometido, F. Fernández

La particular odisea de Little Nemo, A. Remesar

Lo que Hugo otorga cuando Maltese calla, Antoine Roux

Yo estudié imaginación en Scotland Yard, Josep M. Beá

La guerra de 1914-18 vista por Tardi, André Simon

Narratividad de texto e imagen en la literatura dibujada. "La mano": materiales para una historia de los años 50, Iván Tubau

El CEDOCI. Centro de Estudios y de Documentación sobre la Imagen en la Biblioteca Municipal de Marsella, Jean-Claude Faur

Bibliografía sobre cómic, Antonio Altarriba

NEUROPTICA 3



La sociología del nuevo cómic, por Antonio Remesar

...Y el cómic, ¿qué dice?, por Joan-Josep TP. Bigart

La crítica del cómic. Intento de examen de conciencia, por Antonio Altarriba

Llenos y desligados: La tira diezmada, por Christian-Marie Pons

Juan el Inocente, por Christian-Marie Pons

Un guionista, ¿eso qué es?, por Alfonso López; con la colaboración de Antonio Remesar, Andreu Martín, Felipe Hernández Cava y Miguel Angel Nieto

Guiones y guionistas, por Felipe Hernández Cava

Los tebeos en España durante los años 60, por Joan Navarro

Acercamiento a la historieta francesa de los años 60. Trayectorias femeninas, por Mercedes Fernández Menéndez

¿Quién dijo renovación?, por Gérard Zureddu

"Ranxerox" o la "x" de "Ranx", por Jacques Cohen

